COMIQUEANDO
#1
MAYO DE 1994
COMIQUEANDO
AÑO 1
$ 4.-
REPORTAJES
-John Byrne
-Carlos Trillo
todo sobre
Ren & Stimpy
INFORME ESPECIAL
X-MEN
PARA COLECCIONAR
YWING
Un Comic de CAZADOR
EL SUPER-HOMBRE QUE
VOLVIO
DE LA MUERTE
MISFITS
LOS BRUJOS
MARIANO

¿Dónde puedo conseguir el mejor material en inglés y en español?

¿DÓNDE PUEDO IR A VENDER O CANJEAR MIS COMICS?

¿Dónde puedo reservar mis revistas para que siempre me lleguen baratas?

¿Dónde consigo remeras posters figuritas y juegos de rol?

¿Dónde me podrán atender expertos comiqueros?

¿Qué negocio especializado en comics hará envíos al interior?

SI TENÉS LAS MISMAS INQUIETUDES QUE ELLOS ... LLEGÓ TU SOLUCIÓN!

el CLUB DEL COMIC!

PARA COMIQUEROS DE VERDAD!

Av. Rivadavia 1561
Local 4
Tel : 383-4853
Lunes a Viernes de 10 a 19 hs.
Sábados de 10 a 19 hs

Editorial de Andrés Accorsi

En el Salón de la Justicia

Este número esta dedicado a Alberto Breccia y Jack Kirby, los dos historietistas más grandes de este siglo, a los que tuve el honor de conocer.

Hola, cómo va! Bienvenidos a este Número 1. Les quedan por delante 50 páginas cargadas de cosas que (sospecho yo) le van a interesar a cuanto comiquero se precie de tal. No me voy a poner a manijear ni a recomendar las notas. Eso ya lo hicimos cuando redactamos el índice y los avisos de esta revista que tal vez hayan visto por ahí. Ademas, los que tienen la desgracia de conocernos, ya saben de qué somos capaces y de qué no. Al resto, le sugiero que se agarre fuerte, por las dudas.

Háganme acordar que en algún otro número les cuente la vida, obra y milagros de los notorios miembros de nuestro staff y algunas anécdotas graciosas de cuando Comiqueando era un fanzine de 30 páginas hecho a pulmón y fotocopiadora.

Hoy quisiera hablar de otra cosa. Resulta que el otro día, me sorprendí a mí mismo pensando en cuánto había cambiado el mundo del comic desde mediados del '87 (cuando salió el último número de la primera versión deComiqueando) y hoy. Y no es para menos.

En Europa, los cierres de Mètal Hurlant y Comix Internacional resultaron ser apenas el puntapié inicial de una enorme serie de cancelaciones de revistas de comic para adultos. Tras la caída de muchísimos títulos (entre ellos mi favorito, Cairo) hoy la cosa parece estabilizada para los poquitos que quedan. El mercado de álbumes (que, según se supuso en un momento, iba a reemplazar al de las agonizantes revistas de antología) también perdió espacio a lo bestia, sobre todo en Francia, el país donde más fuerza llegó a tener. Pareciera ser que hoy el mercado del comic europeo está marginando a sus propios autores (en muchos casos con justa razón, porque se nota un claro estacamiento creativo) en favor de dos aplanadoras que se vienen comiendo al mundo: los superhéroes yankis y el gran boom de los '90s, el manga japonés.

Y hablando de japoneses, estos cobraron durante los últimos años un protagonismo abrumador a nivel global para el cual, creo yo, muy pocos autores estan capacitados. La gilada se cree a rajatabla que porque Katsuhiro Otomo es bueno, todos los autores de manga (o "mangueros") son buenos. Y no es así! Para encontrar un manga como la gente (digamos..que no pase vergüenza al lado de una cualquiera de Judge Dredd) hay que revolver horas entre parvas y parvas de estiércol! Al público japonés, que está acostumbrado a eso, le importa poco y nada. Pero para encarar una invasión de los mercados extranjeros, me parece que al manga le falta mucha, pero mucha sopa.

Del otro lado del Pacífico, los yankis también han evolucionado. La Marvel se aferró al primer puesto indiscutido, a fuerza de apelar al menor denominador común, a la fácil, al negocio por sobre la calidad. Donde antes brillaban John Byrne, Walt y Louise Simonson, Frank Miller, Ann Nocenti, Todd McFarlane, Bill Sienkiewicz y Chris Claremont ahora dan pena Howard Mackie, Steve Epting, Bob Harras, Ron Lim, Fabián Nicieza y el propio Jefe de Coordinadores, Tom de Falco. Los más rescatables, Peter David en Hulk y Sergio Aragonés en Groo.

La DC, por su parte, levantó a Superman y Batman que venían en declive y le bajó el tono a los superhéroes tradicionales, reservando el sellito de "Sugerido para el Lector Maduro" para los títulos mas innovadores, que se agruparon bajo el taquillero logo de Vértigo. Entre las docenas de series y mini-series que lanza por año la DC, casi siempre se da que las mejores son las que más desapercibidas pasan y resultan condenadas al más injusto de los olvidos. No quiero recordar títulos, para no ponerme a llorar.

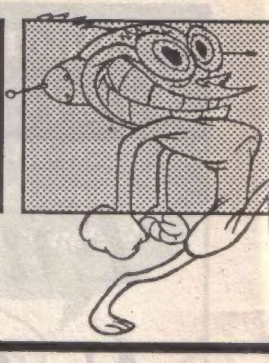
Y por el lado de las independientes, la cosa está irreconocible. Están mucho más profesionales, más definidas y, en algunos casos, compitiendo mano a mano con Marvel y DC. Image, Valiant y Ultraverse tienen creadores de tal magnitud y alcanzan tan buenas cifras de venta, que se postulan como "Grandes Editoriales que en vez de 70 títulos publican 20". Siempre un paso atrás, decenas de pequeñas compañías salieron el año pasado a publicar sus universos de super-héroes, buscando morfarse un cachito de la gigantesca torta que armó el boom del '92. Firmes en el estilo "alternativo" de los '80s, quedan Fantagraphics, Kitchen Sink y Dark Horse (que cada vez publica menos títulos "de autor" y más superhéroes y adaptaciones de peliculitas de moda), con una fracción del mercado chica pero fiel.

Finalmente, en nuestro país, dos férreos conceptos que regían la mentalidad de nuestros editores hoy acumulan óxido y mugre en algún galpón: "Se puede producir comic adulto para el mercado local" y "Los superhéroes yankis no venden". Los intentos de los últimos años mostraron que el único material adulto que se puede realizar acá es el que viene por encargo de los italianos y que todo lo demás (sobre todo si viene en el agotadísimo formato de antología) muerde el polvo. Por otra parte, el éxito de las revistas de Perfil hizo que todos los otrora detractores del formato comic-book, salieran como locos a ver qué podían pescar. Bwa-ha-ha, diría el Profe Weirdo.

Dicho todo esto, doy por terminado este breve pantallazo, que no es más que la modesta opinión de alguien que tuvo la suerte de ver todo este show (a veces vibrante, a veces tragicómico) desde un palco preferencial. ¿Alguno no está de acuerdo? ¿Alguno asegura que estoy loco? ¿Alguno vocifera "quién se cree que es este salame para decir esas cosas"? Perfecto. Para eso está este espacio. Si de estos pocos párrafos se desprende un debate fructífero, mejor. Si no, no me enojo.

Que disfruten la revista y los espero el mes que viene...en el Salón de la Justicia.

COMIQUEANDO #1



SECCIONES

3 EN EL SALON DE LA JUSTICIA
Andrés Accorsi presenta nuestro Número 1 e inaugura una columna para la reflexión y la polémica.

6 COMIC CLIPS
La más completa cobertura de la actualidad comiquera de la galaxia toda.

9 MIKI MORTO
La nueva y desopilante creación del **Niño Rodríguez** y su PC, todos los meses en **Comiqueando**.

19 EL COMIC DE NUNCA ACABAR
Juan Zanotto da el puntapié inicial de una hiperhistorieta que será continuada mes a mes por diferentes artistas.

20 CEBAMIENTO INFINITO
Cuando uno está cebado con los comics, la industria del multimedia hace que el cebamiento no se pueda parar. Acá les presentamos los complementos a las revistas que le quitan el sueño a los comiqueros de ley.

22 PANTALLAZOS
Todas las novedades de Cine, TV y Video que interesan al mundo del comic.

24 LA VERDULERIA
Nabos, zapallos y zanahorias se dan cita (y dan lástima) en una sección que no perdona ni al loro.

29 CAZADOR
Una historieta inédita del más violento super-héroe argentino jamás creado. Un lujo, exclusivo de **Comiqueando**.

36 MESA REDONDA
Nueve críticos desmenuzan variadas publicaciones sin pelos en la lengua. Una verdadera guía para saber que tiene chapa y que no.

40 LA PAGINA DEL AVECHUCHO
Una veloz recorrida por los listados de precios y cotizaciones, para los especuladores que compran comics pensando en cuánto les van a dar cuando los revendan.

46 CHARLAS EN EL PARQUE
Vuelve la mítica sección en la que comiqueros como vos debaten los temas más apasionantes del mundo de la historieta.

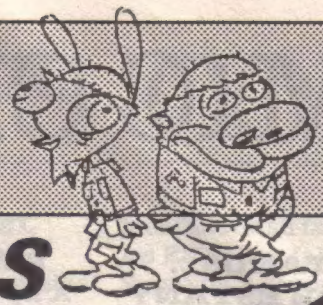
47 LOS RESCATADORES
Cuando un gran comic es condenado injustamente al olvido, **Los Rescatadores** entran en acción. Hoy salvan nada menos que a la versión de **El Eternauta** del gran **Alberto Breccia**.

48 ANARKOMIX
Rankings, clips, curiosidades, citas y mil cosas más, revueltas a lo bestia en tres paginas a todo caos.

Comiqueando es una publicacion mensual de **Comiqueando Press.**
Envios a: Av.Forest 536, piso 8, of. 43. CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (No. de Título 1.317.726).

MAYO de 1994



NOTAS

11 ***REPORTAJE A JOHN BYRNE***
Una charla a fondo con uno de los más grandes creadores del mundo de los comic-books.

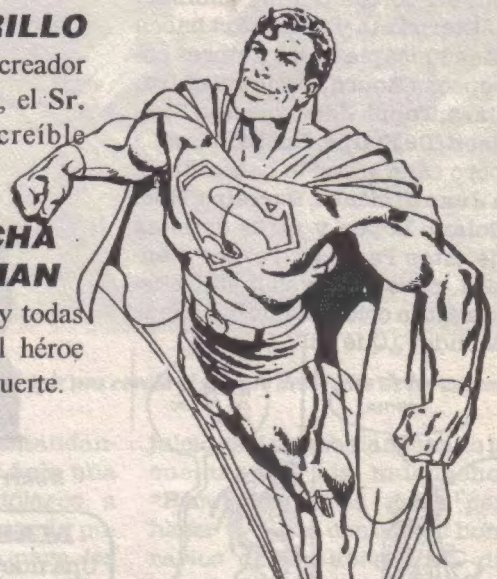
16 ***REN & STIMPY***
Todo sobre los bujos más zafados y exitosos de la TV mundial.

25 ***X-MEN***
La historia más completa jamás escrita sobre el archifamoso grupo mutante, en su primera entrega coleccionable.

33 ***CARLOS TRILLO***
Confesiones del creador del **Loco Chávez**, el **Sr. López** y la increíble **Cybersix**.

41 ***LA REVANCHA DE SUPERMAN***
Todas las sagas y todas las novedades del héroe que le ganó a la muerte.

X-MEN



COMIQUEANDO

Año I, # 1, Mayo de 1994

Director: Andrés Accorsi / **Jefe de Redacción:** Diego Accorsi / **Coordinador Periodístico:** Rafael de la Iglesia / **Coordinador Creativo:** Hernán Botticcelli / **Jefe de Arte & Diseño:** Federico Sosa. / **Redactores:** Fernando García, Hernán Ostuni, Mister Master, Alejandro Tancredi, Dr. Müle & Dr. Sax. / Robin: Federico Gatti / Ilustración de Tapa: Mariano Navarro (lápiz), Lucas (tinta). / Agradecemos a: Hugo Princ, Toni Torres, Fernando Festino, Leo Scooby, Marcelo Iglesias, Santiago Doeyo.

COMIC CLIPS-COMIC

LOS TANOS... ¿DONDE ESTAN?

Si bien en Italia cada vez hay más títulos que publican material yanki, todavía quedan muchas revistas para adultos de producción europea, o casi. Digo "o casi" porque la mayoría de las revistas italianas tienen un 25% de autores del viejo continente y el resto... es todo argentino!!! Son historietas o bien encargadas por los editores tanos a nuestros guionistas y dibujantes, o bien compradas a **Columba**, que las produce en el país. Así, los nombres de **Altuna, Zanotto, Garcia Seijas, Durañona, Alcatena, Breccia, Mandrafina, Trillo** y tantos otros pueblan las páginas de la **Skorpio** (versión italiana), la **Lanciostory** y la nueva **L'Eternauta Junior**, que intenta competir con las dos anteriores, en un formato muy similar. **L'Eternauta** y **Comic Art** hacen más hincapié en los autores europeos (**Boucq, Ortiz y Segura, Caza, Toppi, Jodorowsky, Burgeon, De Felipe, Rosinski**, etc.) pero cada tanto le hacen lugar a **Juan Giménez, Barreiro, Noé, Solano Lopez** y otros artistas de estas Pampas. Parece mentira, pero nuestros historietistas están colonizando el Primer Mundo! ¿Qué tul? (Mr. M)

SE FUE UN GRANDE

A los 93 años y a causa de un paro cardíaco, el martes 22 de Marzo falleció **Walter Lantz**, el célebre creador del Pájaro Loco. Lantz nació el 27 de Abril de 1900 y comenzó su carrera a los 16 años en el Hearst's International Film Service, animando y dirigiendo diversos cortos de **Katzenjammer Kids, Krazy Kat** y **Happy Hooligan.** A fines de la década del '20 creó su propio estudio, cuyas figuras ruti-lantes fueron **Andy Panda** (1938), **Woody Woodpecker** (1941) y **Chilly Willy** (1953). Durante su fructífera vida, **Walter Lantz** ganó diversos premios, incluyendo un Oscar, varios Globo de Oro y una distinción de la Asociación Internacional del Cine de Animación. Sus últimos trabajos fueron una serie de ilustraciones para las tapas del comic-book de **Woody Woodpecker** que publica la **Harvey Comics** desde 1993. Los que tenemos veintipico, lo recordaremos por siempre conduciendo esos documentales de los '60s donde el maestro Lantz mostraba como se hacen los dibujos animados. (F.G.)

Walter Lantz (1900-1994) y su más famosa creación: El Pájaro Loco

MAS DE LO MISMO

Una nueva editorial, **Roger King S.R.L.** acaba de lanzar al mercado su primera revista: **KingComics**. La misma cuenta con 48 páginas a todo color y cuatro historias guionadas por **Roger King** y **Ray Collins** y dibujadas por **Horacio Lalia, Carlos Roume** y **Alberto Saichánn**. De este modo, **Rogelio Galicchio** (alias **King**) y su socio, el **Comisario Eugenio Zapiettro** (alias **Collins**) aspiran a lucrar en Argentina (y, según los rumores, en toda Latinoamérica) con el insulso material que produjeran durante los últimos cinco años con destino al mercado italiano. Nada nuevo bajo el sol. (F.G.)

¿DE QUE TE REIS, NONO?

En la Argentina , la tradición del humor gráfico es casi tan fuerte (o más) que la de la historieta. Desde hace más de ochenta años, los porteños disfrutamos del humor en las páginas de diarios y revistas. Generación tras generación tuvo sus ídolos cómicos para reirse con ganas. Pero todo vuelve. Dos eventos nos acercan a personajes clásicos de una época dorada del humor argentino: **Editorial Record** lanzó una colección llamada **"Clásicos del Humor Argentino"**, que empezó con dos libritos prometedores: **"El Otro Yo del Dr. Merengue"** de **Divito** y **"Don Fulgencio"** de **Lino Palacios**. Así, todos los meses nos acompañarán **Fúlmine, Avivato, Pochita Morfoni** y otros grandes personajes que hicieron destornillar de risa al abuelo. Pero hay más revival: **Ediciones de la Flor** sacó el libro **"Buenos Aires en Camiseta"** de **Calé**, con un humor muy pintoresco y detallista. Importantes personajes del humor nacional reviven hoy para que sepamos de qué se reían nuestros abuelos y demás parientes, pero también para que podamos acceder a joyas de nuestra cultura, que además, nos harán reir a nosotros también. (Mr. M.)

©Lino Palacios

Don Fulgencio, el hombre que no tuvo infancia de nuevo entre nosotros

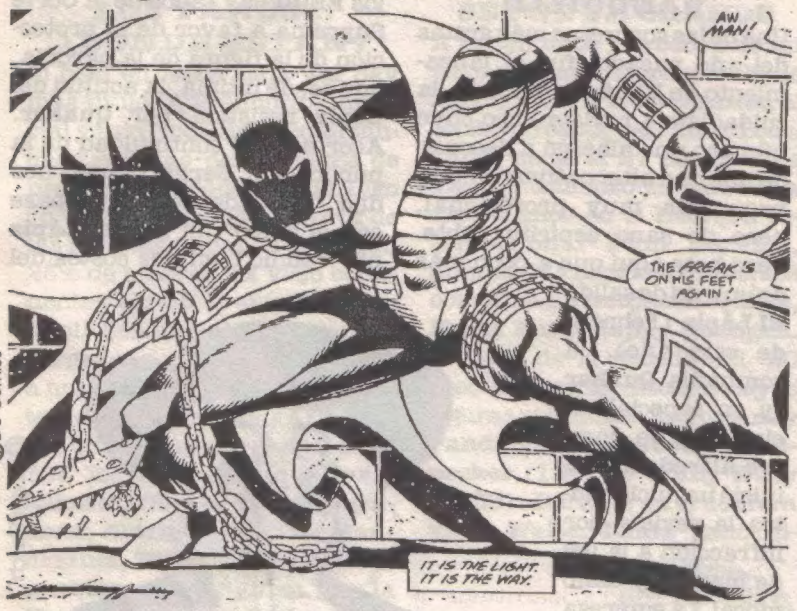
EL LAPIZ EN EL BANQUILLO

Una de las sorpresas más gratas del año pasado, fue el lanzamiento de **El Lápiz Japonés**, la cuidadísima revista-libro cuyo número uno albergó a decenas de autores alternativos en una propuesta muy profesional, pero de sano espíritu subte. Pero hete aquí que a poco más de un mes de salido **El Lápiz** (Febrero de este año), la compañía **Quaker** (y en especial un ejecutivo de nombre **Alfredo Halle**) inició un juicio contra la revista por infracción a la ley de marcas y daño moral. La empresa y sus abogados (nada menos que el estudio del cazabrujas Beccar Varela) quieren que los dueños del **Lápiz** (nuestros amigos **Sergio Langer** y **Diego Bianchi**) los "compensen" por estos "daños" gatillando la bicoca de cien mil dólares. Los abogados de **Langer y Bianchi** respondieron a la demanda y (tras varios intentos de conciliación frustrados por los demandantes) el juez pidió al **Lápiz** una caución de diez mil dólares, a cambio de no secuestrar la publicación. Por suerte para los muchachos (que no tienen diez lucas para poner) lo que queda de los 2000 ejemplares que imprimieron, hoy por hoy, es muy poco. De todos modos, apelaron la decisión del juez, por considerar muy elevado el monto de la caución. Los responsables de la revista tienen fé en que el juez falle en su favor, ya que en los EEUU hay fallos de la Corte Supréma a favor de la protección de la figura de la parodia, que es, de última, la actitud del **Lápiz** resistida por **Quaker**. Acerca de la continuidad de la publicación, **Sergio Langer** nos dijo "Depende de lo que pase con el juicio". Si bien el **Lápiz** nº1 vendió bien, los costos del juicio están desbalanceando las cuentas de los muchachos. "Recuperamos la guita para hacer el 2, sin contar los honorarios de los abogados", dijo **Langer**. Nosotros, desde esta humilde tribuna, hacemos fuerza por la Justicia y por el Arte, muy fielmente encarnado por **El Lápiz Japonés**. Y coincidimos plenamente con **Sergio Langer**, cuando dijo "Esto es como tirarle una bomba atómica a una hormiga". (A.A.)

©Langer/Bianchi

El Lápiz nos reveló el secreto del viejito de los cereales

¿SERA EL FINAL?



©DC Comics

Después de mucho tiempo, la saga del nuevo **Batman** parece llegar a su fin. A partir de **Batman** nº509 comienza a desgranarse la saga **Knightsend**, 10 capítulos en los que **Bruce Wayne** y sus aliados (**Robin**, **Nightwing**, **Catwoman**, **Huntress**, etc.) se enfrentarán a su sucesor, **Jean-Paul Valley** por la posesión definitiva de la capa y la capucha. Segun los guionistas, los números claves de la saga son **Batman** nº510 y **Shadow of the Bat** nº29, ambos relacionados con **Hora Cero**, la macro-saga programada por **DC** para entrelazar sus títulos durante el próximo verano boreal. Acerca de la identidad del nuevo **Batman**, **Doug Moench** nos dijo que "hasta ahora, se mantiene todo en secreto". Consultado acerca de los rumores que señalan a **Dick Grayson** como sucesor del ex-**Azrael**, **Moench** comentó "están bien encaminados". El guionista también nos confirmó que para mitad de año, **Jean-Paul Valley** retomará su identidad de **Azrael** y protagonizará su propia serie mensual, dibujada por **Barry Kitson**. Información de primera mano, obtenida en forma exclusiva por nuestro staff. (A.A.)

©DC Comics

Arriba el nuevo Batman; al lado, la lucha entre Azrael y el encapotado...

INDIANA BAILA EL TANGO

Indiana Jones and the Arms of Gold es el título de la última mini-serie del aventurero creado por **Spielberg** y **George Lucas**, publicada por la editorial americana **Dark Horse**. La saga de 4 partes tiene, como atractivo especial, la primera visita del **Dr. Jones** a la ciudad de **Buenos Aires**, donde busca una reliquia de los incas, conoce a un lanzador de cuchillos gitano y se baila unos buenos tangos. El guión corrió por cuenta de **Lee Marrs** y el dibujante elegido fue, como no podía ser de otra forma, el argentino **Leopoldo Durañona**. "La guionista escribió esta historia en honor a mí", afirma nuestro compatriota. (A.T.)

Bocetos de Leo Durañona

EL REY DEL OESTE

Ya hace varios meses que los kioscos porteños albergan la edición mexicana de las aventuras de **Jerry Spring** en la revista **Exitos Europa** (Serie Acción Oeste). Para aquellos que no lo conocen, **Jerry Spring** es **EL** western clásico belga, creado por **Jije** (reconocido mentor de **Moebius**) en 1954 para la revista **Spirou**. La edición es estrictamente cronológica y a todo color. Una oportunidad única para conocer o redescubrir una de las piezas claves del género y por sólo $ 1,50. (F.G.)

CLIPS-COMIC CLIPS-

BRAVURA VA AL FRENTE
No contenta con su exitosísima línea **Ultraverse**, la editorial **Malibu** largó a principios de este año una nueva imprint llamada **Bravura**. A diferencia de tantos "universitos" que andan por ahí, los títulos de **Bravura** son independientes entre sí, ya que cada uno es propiedad de sus respectivos creadores. La lista de estrellas de esta línea está encabezada por **Jim Starlin** (que escribe y dibuja **Breed**), **Howard Chaykin** (guión y dibujo de **Power & Glory**), **Walt Simonson** (guión y dibujo de **Starslammers**), **Dan Jurgens** (guión y dibujo de **Deuce**), **Peter David** y **Ernie Colón** (guionista y dibujante de **Dreadstar**), **Steven Grant** y **Gil Kane** (guionista y dibujante de **Edge**) y **Daniel Brereton** (guión y dibujo de **The Nocturnals**). A estos fundadores pronto se les sumarán **Norm Breyfogle** (con un héroe místico llamado **Metaphysique**) y la dupla integrada por **Jonathan Peterson** (guión) y **Kevin Maguire** (dibujo), ambos veteranos de varios títulos de la **DC**. La línea **Bravura** promete calidad y buenas historias y lo poco que se vio hasta ahora es una buena señal de que van a cumplir lo prometido. (A.T.)

©Kane & Grant

Edge de Gil Kane; abajo Power del maléfico Howard Chaykin

©Howard Chaykin

UN DIA, MARTIN REDRADO (TITULAR DE LA COMISION NACIONAL DE VALORES) ESTABA LEYENDO EL COMIC DE LA MUERTE DE SUPERMAN EN EL BAÑO...
JUA JUA JUA!
PESCADAS
SUPER MAN PALMO

SI SUPERMAN MURIO, POR QUE NO PUEDEN MORIR OTROS HEROES? -SE DUO MARTIN REDRADO...
JURAMENTO DEL FANTASMA
$
SI HAN DE MORIR, QUE SEA AL MENOS POR LA JUSTICIA!
MIKIMORTO, EL SUPERYUPI, HABIA NACIDO!

ASI QUE AHORA, POR LAS NOCHES UNA SOMBRA DIABOLICA VAGA POR LAS CALLES DE LA CIUDAD, BUSCANDO VENGANZA...
HUMM... ¿DONDE HABRA UN KIOSCO ABIERTO A ESTA HORA?

EL NIÑO RODRIGUEZ 1994

ENVIENOS $20 Y RECIBIRA SU IMPRESION COLOR AUTOGRAFIADA DE ESTE COMIC LISTA PARA ENMARCAR!

IMAGENES DEL MAÑANA

Algunos sectores de **Image** (en especial el **Estudio Extreme**, liderado por **Rob Liefeld**) ya no saben que hacer para vender sus títulos. El último invento, llamado **Images of Tomorrow**, consiste en presentar durante Mayo del '94 los nº 25 de **Brigade**, **Bloodstrike**, **Supreme** y **Stormwatch**, que deberían salir a la venta recien en Julio de 1995, suponiendo que **Image** cumpliera (para variar) con la periodicidad mensual de las revistas. Adelantando quince meses la aparición de estos títulos, la gente de **Image** planea acrecentar la expectativa de los lectores y promete que, aunque hoy no se entienda nada, la línea argumental de estos números 25 cuajará perfecta y fluídamente entre los nº 24 y 26 a publicarse el año entrante. Digan lo que digan, los pseudoguionistas de **Image** se encargarán de que nunca terminemos de entender las historias y los orígenes de sus intrascendentes personajes. (F.G.)

©Rob Liefeld

*Portada de la **Bloodstrike** #25 por **Jae Lee***

MILLER: LA LEYENDA CONTINUA

Como parte del sello **Legend** que publica la **Dark Horse**, **Frank Miller** sigue realizando algunas de las mejores historietas del mercado americano.

©Miller/Gibbons

Martha en plena guerra con guión de Miller y dibujos de Gibbons

Tras la conclusion de la magnífica mini-serie **Sin City: A Dame To Kill For**, los fans esperan ansiosos las nuevas obras de este genial artista. A partir de Mayo aparecerá la miniserie de cinco partes **Martha Washington Goes To War** (dibujada por **Dave Gibbons**), secuela de la aclamada **Give Me Liberty**. En esta ocasión, la acción transcurre en el New Mexico del año 2014, durante la Segunda Guerra Civil entablada entre el gobierno y la cadena de comida rápida Fat Boy Burger Corporation.

También es inminente la publicación de su nueva obra, dirigida básicamente al público infantil: **The Big Guy & Rusty The Boy Robot**, dibujada por el talentosísimo **Geoff Darrow**. Dos obras que, segura y justificadamente, daran que hablar. (F.G.)

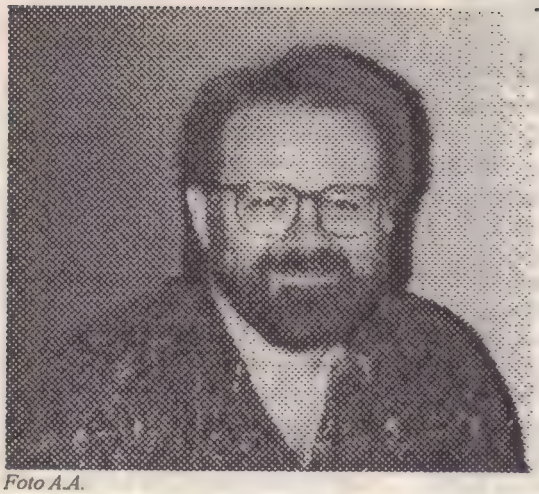


Foto A.A.

Reportaje a: JOHN BYRNE

Por Andrés Accorsi

NO ES NINGUN SECRETO QUE, AÑO TRAS AÑO, LOS PASILLOS DE LA CONVENCION DE COMICS DE SAN DIEGO, CALIFORNIA, DESBORDAN DE LUMINARIAS DEL MUNDO DE LA HISTORIETA. ENTRE ELLAS, BRILLO UNA MAÑANA **JOHN BYRNE**, UNO DE LOS MAS FAMOSOS Y, SIN DUDA, UNO DE LOS MEJORES. ESTE ES EL RESULTADO DE MI ENCUENTRO CON EL BARBADO AUTOR QUE NACIO EN INGLATERRA, CRECIO EN CANADA Y SE CONSAGRO EN EEUU. CON USTEDES...**JOHN BYRNE**.

AA: Sabemos que usted tiene una trayectoria larguísima y llena de éxitos, pero de todos modos, quisieramos empezar en 1986, con **Superman**, que es su trabajo más conocido en nuestro país. ¿Cómo llegó a ser el dibujante y guionista encargado de redefinir a **Superman**?

JB: Bueno, hacía años que yo venía diciendo que **DC** tenía a **Superman** congelado, que no sabían que hacer con el personaje. Y en 1985, yo me mudé de New York a Connecticut y convertí mi nombre en una firma empresaria, más que nada por una cuestión impositiva, por lo cual dejé de tener exclusividad con **Marvel**. Más o menos por esa época, **Dick Giordano** me llamó y me dijo "Vamos a relanzar a **Superman**. Me gustaría ver cómo lo harías vos, que la tenés tan clara". Así que redacté una propuesta, contando cómo lo veía yo y qué quería hacer con el personaje. Armé una lista de Exigencias Imposibles, seguro de que me aceptarían, a lo sumo, una. Y me aceptaron todas menos una, así que no me quedó otra que hacerlo.

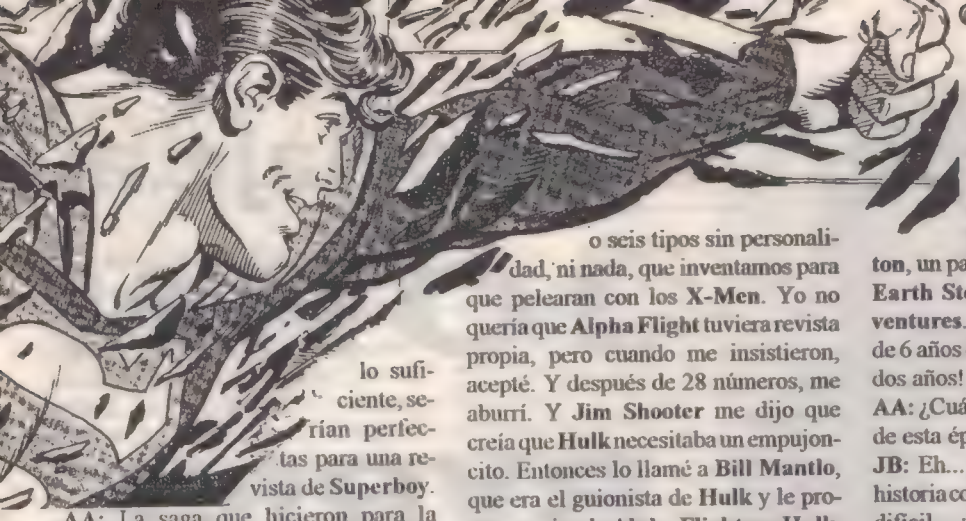
AA: ¿Cuál fue la que le rechazaron?

JB: Yo quería hacer que **Lara** llegara a la Tierra embarazada en vez de mandar al bebé, para hacerla morir envenenada por la kryptonita. El problema que encontré investigando, fué que la única forma de explicar que la kryptonita puede matar a **Superman** es matando de hecho a **Superman**. Y **Giordano** dijo "¿Por qué no haces que en **Kryptón** la radiación ya esté matando gente?" A mí me pareció que eso podía andar, así que acepté mandar al bebé en vez de a **Lara** embarazada. Eso fué lo único que me rechazaron. También me dejaron explorar la versión radicalmente distinta de **Kryptón** que les presenté.

AA: ¿Tenía algún plan general, no sólo para **Superman**, sino para los mitos de **Superman**?

JB: Sí, básicamente, volar todo y empezar todo de nuevo, de cero, cambiar todo. Llegó un momento que en vez de plantearme "¿Cuánto me dejarán cambiar?" empecé a pensar "¿Cuánto puedo conservar?". Y ahora, haciendo memoria, creo que me arrepiento de un sólo cambio de los que hice, que fué eliminar a **Superboy**. De hecho, cuando agarré la serie, yo estaba convencido de que lo más importante era deshacerme de **Superboy**. Ahora, mirando atrás, me doy cuenta de que un montón de cosas que no se podían hacer con **Superman**, situaciones que **Superman** no pudiera o no supiera resolver porque todavía no aprendió

© & TM DC Comics



©& TM DC

lo suficiente, serían perfectas para una revista de **Superboy**.

AA: La saga que hicieron para la **Muerte de Superboy**, si bien en su momento fué excelente, ahora está medio fuera de continuidad a partir de los cambios que hizo **Keith Giffen** en la **Legión**..

JB: Sí, estoy al tanto de eso...

AA: Bueno, usted también tuvo la experiencia de sacar otras historias de la continuidad y terminó siendo víctima de ese mismo truco...

JB: Sí. **Mike Gold**, que era un coordinador de **DC**, nunca entendió por que hicimos **Man of Steel** después de **Crisis**, porque **Man of Steel** cambiaba todo y casi nadie se daba cuenta de que estabamos cambiando todo. Cuando decidí eliminar a **Superboy**, me reuní con **Jeanette Khan** y con **Andy Helfer**, que era el coordinador de **Superman**, y les dije una y mil veces "¿Se dan cuenta de que lo que estoy por hacer va a afectar a otros títulos, sobre todo a la **Legión**,donde **Superboy** es una parte importantísima?" y ellos me dijeron "Dale para adelante, no hay ningún problema". Y unos seis meses después, me llama **Jeanette** y me dice como con pánico "Eliminaste a **Superboy**! Tenés idea de lo que significa eso para la **Legión**? Hay que arreglarlo ya mismo!" Y ahí se me ocurrió lo del Pocket Universe y el **Time Trapper**.

AA: Y funcionó bien.

JB: Sí, pero hubiera sido mucho más fácil no hacerlo! (risas)

AA: Esos pocos números que hizo de **Hulk**..¿los hizo antes, durante o después de **Man of Steel**?

JB: Lo de **Hulk** es anterior.

AA: Eso fue rarísimo. Usted agarró al personaje en un momento en que era poco más que un muerto vivo, dió vuelta la serie como un guante, lo revi-talizó y a los seis números...

JB: Me fuí. Sí, lo que pasó fué que yo no estaba conforme con lo que estaba haciendo en **Alpha Flight**. Eran cinco o seis tipos sin personalidad, ni nada, que inventamos para que pelearan con los **X-Men**. Yo no quería que **Alpha Flight** tuviera revista propia, pero cuando me insistieron, acepté. Y después de 28 números, me aburrí. Y **Jim Shooter** me dijo que creía que **Hulk** necesitaba un empujoncito. Entonces lo llamé a **Bill Mantlo**, que era el guionista de **Hulk** y le propuse canjearle **Alpha Flight** por **Hulk**. Le pareció bien, así que yo me hice cargo de **Hulk**. Y lo que pasó finalmente fué que esta era la época en que **Shooter** empezó a "interesarse" cada vez más en los guiones. Y resulta que todo lo que yo decía que quería hacer con **Hulk**, el me decía "No podés hacer eso. No podés hacer eso". Y digo yo, ¿para qué me dió esa revista? Después vino ese número que eran todas viñetas-página y **Denny O'Neil** me dijo "Ni ahí". Ahí me dí cuenta que en esa situa-ción, con **Shooter** ahí, no había forma de que yo pudiera hacer a **Hulk** como lo quería hacer. Así que me fuí, y me fuí realmente muy descontento, porque estaba construyendo una buena historia.

AA: Bien, volvamos a **Superman**. Se terminó **Man of Steel** y ahora usted se hace cargo de dos títulos regulares de **Superman**...

JB: Y eventualmente, tres.

AA: Y eventualmente tres, cuando Marv Wolfman deja los guiones de **Adventures of Superman**. Estuvo ahí unos... veinte números..

JB: Veintiún números de **Superman**. Y según **Roger Stern**, que las contó, al mismo tiempo hice unas 75 historias de **Superman** o relacionadas con **Superman**, contando **World of Krypton**, un par de anuales, el prestige **The Earth Stealers** y los guiones de **Adventures**. Así que, de hecho, hice más de 6 años de historias de **Superman** en dos años!

AA: ¿Cuáles son sus historias favoritas de esta época?

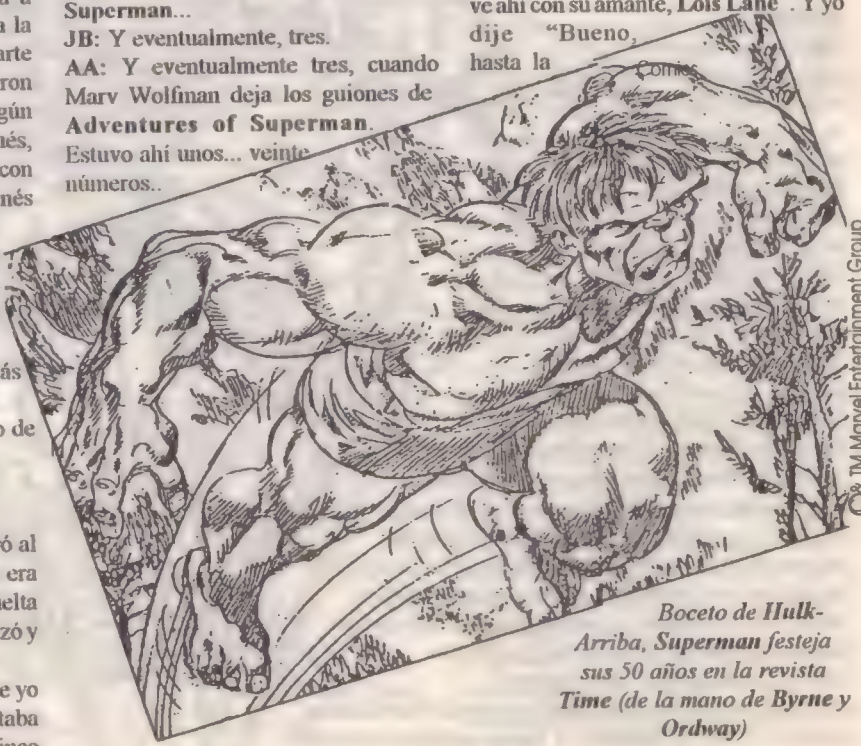
JB: Eh... a ver... me gusta la primera historia con **Mr. Mxyzptlk**...eh...es muy difícil... ¿Cuál es tu favorita?

AA: El back-up de **Lex Luthor**.

JB: Uy, sí. Ese fue excelente. Ese ganó un premio al Mejor Guión en España.

AA: Hablando de **Luthor**... ¿cuál fue el aporte de **Marv Wolfman** en esta redefinición del personaje?

JB: **Marv**...bueno, a **Marv** se le ocurrió que... el tiene otra versión de esta historia, pero yo te voy a contar mi versión...El me llamó cuando se enteró de que yo iba a recrear a **Superman**, porque quería contarme su idea para **Luthor**. Me dijo que si a mí no me interesaba esa idea, él no iba a escribir **Superman** y me iba a pedir que no usara ninguna parte de esta concepción. Y lo que me contó fué: "Fuera de **Metrópolis**, hay una montaña. En la cima de la montaña está la finca de **Lex Luthor**, el hombre más rico del mundo, que vive ahí con su amante, **Lois Lane**". Y yo dije "Bueno, hasta la



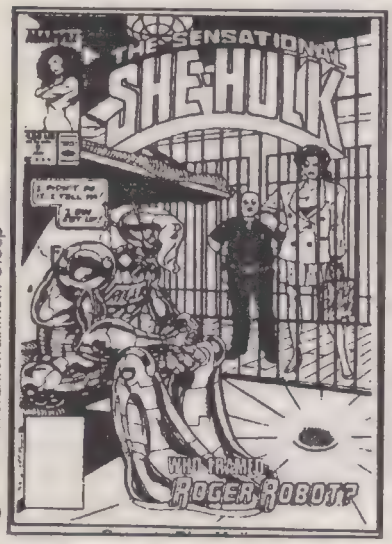
©& TM Marvel Entertainment Group

*Boceto de Hulk-Arriba, **Superman** festeja sus 50 años en la revista **Time** (de la mano de **Byrne** y **Ordway**)*

parte en que dijiste "su amante, **Lois Lane**", me gusta". Y **Marv** dijo "Bueno, saquémoslo". Al final cambié la montaña por una isla y lo hicimos un multimillonario. **Marv**, en sus números, trató de volverle a poner los elementos científicos, cosa con la que yo no estaba de acuerdo. Yo creo que **Luthor** era un tipo que tuvo una sóla idea brillante en la vida y que todo lo demás lo obtuvo contratando a la gente adecuada. Así que **Marv** aportó la semilla y yo aporté todo el diseño de lo que es el personaje.

AA: ¿Qué fué lo que finalmente lo motivó a dejar los títulos de **Superman**?

JB: Lo que pasó fué que tuvimos una



©& TM Marvel Entertainment Group

*Tapa de **She-Hulk** nº9 que por problemas con el editor nunca llegó a publicarse y alejaron a **Byrne** de ese título por varios años. Abajo, el revitalizador de los 4 Fantásticos se auto retrata parodiando la FF nº1*

tremenda respuesta negativa aún antes de que empezara la serie. Ni bien los fans de **Superman** se enteraron de que **Byrne** iba a hacer cambios, se pusieron a suponer cosas. Lo que más les molestó fué que **Ma** y **Pa Kent** siguieran vivos. Me dieron tantos palos por eso... Decían "**Clark** va a ser el nenito de Mamá, todo el tiempo en casa, con los papis". No, no, esperen hasta verlo...Pero, lamentablemente, me doy cuenta de que lo que quería **DC** no eran los cambios, sino tener a **John Byrne**, Superstar, haciendo a **Superman** y hacer que, de repente, la revista vendiera 300.000 ejemplares por mes. Yo sabía de entrada que eso no iba a pasar. Calculaba que la íbamos a mantener alrededor de los 200.000, que era lo que vendía yo con **Fantastic Four**...eh...Y recibieron una tremenda oleada de respuesta negativa, en la prensa, en la prensa especializada, en todas partes... antes de que hubiéramos dibujado la primera línea! Y se asustaron, se echaron atrás. Así que durante los dos años que estuve en la serie, no tuve ningún apoyo de **DC**. Y para mí, el punto culminante fué cuando la revista **Time** hizo un artículo sobre el 50º aniversario de **Superman**...

AA: Sí, ese número me lo compré...

JB: ¿Viste cómo me dieron con un caño? Era obvio que las críticas de esa nota estaban completamente basadas en las críticas de todos los demás, no en haber leído de hecho las revistas. Y yo dije "Bueno, estoy peleando una batalla que no puedo ganar. Si **DC** me hubiera apoyado desde el principio y hubiera refutado a todos los que me criticaban diciendo "primero leelo", estaría todo bien, pero no lo van a hacer y yo no me aguanto más. No lo puedo hacer sólo. Se acabó. Hice todo lo po-sible, pero sin su apoyo no puedo se-guir". Después vino el número en que **Superman** ejecutó a los genocidas, y ahí se terminó de pudrir todo.

AA: Una vez que se fue de **Superman**, estuvo un par de años trabajando básicamente en **Marvel**, más alguna cosita en **DC**, hasta 1991, en que lanza su propia revista, **Next Men**, en **Dark Horse**, donde por primera vez, usted hace todo.

JB: Sí, por suerte sí...

AA: Yo recuerdo que una vez, en un reportaje, usted dijo que los únicos personajes que realmente le interesaban eran los creados por **Stan Lee** y **Jack Kirby**... ¿Cómo se siente ahora, trabajando con personajes creados por usted? ¿Qué pasó dentro suyo que lo llevó a dejar a **Kirby, Lee** y sus personajes y concentrarse en sus propias creaciones?

JB: Esto es algo que me pasó durante un período de unos cinco años en los que, de a poco, me fué desencantando la idea de compartir un universo. Cuando yo entré a **Marvel**, si a uno no le gustaba lo que estaba haciendo otro tipo en, digamos, **Fantastic Four**, esperaba hasta que el tipo se fuera y trataba de que le dieran la revista para arreglarla. Pero ahora si al tipo que está escribiendo, ponele, **Hulk**, no le gusta lo que están haciendo en **Fantastic Four**, hace una historia en **Hulk** que comenta lo otro, que dice "no me gusta lo que están haciendo en **Fantastic Four**". Y es un despiole. Así no se puede. Todo el mundo le pisa las historias al de al lado. Ya no son varias líneas paralelas, ya no es coherente. Y por otra parte, yo estaba releyendo revistas viejas de **Marvel**, todas esas historias excelentes..la primera vez que se encuentran con aliens, el primer viaje en el tiempo...todas esas son historias originales y únicas. Y me di cuenta de que necesitaba un universo virgen, un universo que no hubiéramos visto nunca y...se dió un poco eso de estar en el lugar apropiado en el momento justo. Llamé a **Dark Horse** para ofrecerles el proyecto.. que todavía no tenía nombre...eh... al principio se llamaba...¿cómo era? Algo muy parecido a **Young-blood**, cosa que me aterra (ri-sas) Algo como **New Blood** o **You-** **n g Breed**, o algo así. Después se me ocu-rrió el título **Next Men**, que nadie lo usó nunca y es genial, porque mis personajes son el

©& TM Marvel Entertainment Group

próximo [next] paso en la evolución. Y hasta ahora, va bárbaro. Es casi un alivio, haberme librado de la tremen-da influencia que **Jack Kirby** ejerce en mi vida. Esta es la primera vez que dibujo un comic sin el espíritu de **Jack Kirby** posado sobre mi hombro. El nunca dibujó a los **Next Men**, ni siquiera pensó en ellos. El único que alguna vez hizo algo que tenga que ver con esto, soy yo. Y lo mejor de to-do es que yo soy el único que lo puede es-tropear. No va a haber otra historia... **Paul Chadwick** no va a hacer una historia en **Concrete** (risas) que estropee lo que estoy haciendo en **Next Men**. Yo soy el único que la puede estropear.

AA: Usted es una especie de figura polémica en este ambiente y pareciera que le gusta serlo (risas). Es famoso por sus peleas con todo tipo de coordinadores, dibujantes, guionistas y demás... ¿Le encuentra alguna explicación?

JB: Bueno, uno de los problemas es que hay muchos coordinadores que son muy jóvenes. Yo trabajo en esto hace 18 años y creo que sé lo que estoy haciendo. Casi to-dos los coordinadores con los que trabajé en los últimos 5 años eran coordinadores hace 5 minutos. Y cuando un coordinador me empieza a decir cómo tengo que hacer mi trabajo, yo pongo fea cara, porque digo "Después de 18 años, sé lo que estoy haciendo". Y ahora estamos ante un cambio en la industria en el que los coordinadores de comics se estan empezando a pensar a sí mismos cada vez más como si fue-ran ellos la mente creativa. Y hace 25 años que en los comics eso no es así. En la época de **Stan Lee**, que era guionista y coordinador, él creaba las historias, se las pasaba a los dibujantes y después hacía los diálogos. Es decir que estaba en el 90% del trabajo crea-tivo. Pero ahora los coordinadores, no sólo hacen cambios, sino que no tienen la cortesía de informarle al guionista o al dibujante sobre los cambios que hacen. Yo nunca tuve problemas con **Howard Mackie**, por ejemplo, porque su actitud era "Quiero que esta sea una revista de **John Byrne**, en-tonces con-trato a **John Byrne**". Pero hay muchos que dicen "Esta es mi revis-ta y voy a contratar a **John Byrne** para que la haga a mi manera". Y yo digo "No va a poder ser. Voy a ha-cer lo mejor que pueda, pero no lo puedo hacer a tu manera. Sólo lo puedo hacer a mi manera".

AA: Finalmente, ¿qué opina de la ac-titud de las grandes editoriales respec-to de los derechos de los creadores?

JB: Bueno, está mejorando pero... muy de a poco. Creo que los chicos de **Image** no se dan cuenta de la cornucopia que les dieron, de la enorme suerte que les sirvieron en bandeja. Los más viejos, como **Walt Simonson**, **Frank Miller** y yo, que nos pasamos los últimos 15 años creando la industria que generó a **Image**, no la tuvimos. La cosa está cambiando, está mejorando. Ahora hay lugar para los **Next Men**. Hace cinco años no había.

AA: Bueno, con esto me doy por hecho. Muchas gracias.

JB: Hasta siempre y saludos al público de Argentina.

Arriba, dibujo de los Next Men.

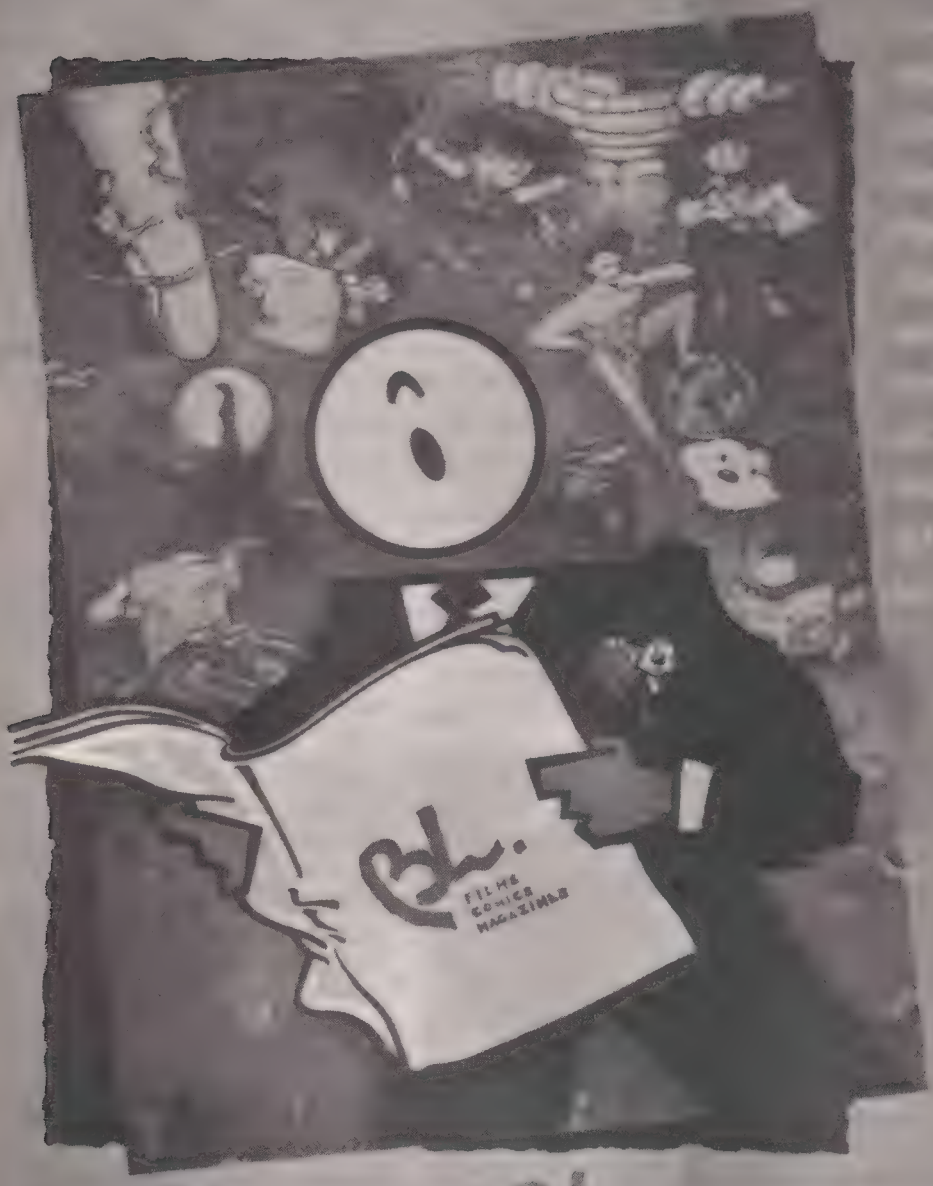
Algunos meses después de concedernos este reportaje, **John Byrne** nos sorprendió con su nueva serie, **Danger Unlimited**. Esto es lo que dice el creador acerca de su obra más reciente:

"**Danger Unlimited** es todo lo que no es **Next Men**. Mientras en **Next Men** intento contar una historia realista, acotada y un tanto intensa, **Danger Unlimited** es enorme, cósmica y con gente viajando a los más remotos confines del Universo. Es algo así como mi versión de **Fantastic Four**. No es un robo directo de los **FF**, pero estoy tratando de hacer algo que me transmita la misma sensación que cuando hacía **Fantastic Four**. Es una especie de grupo con relaciones familiares. La vuelta de tuerca es que pasa en dos tiempos diferentes, de modo que el equipo original de **Danger Unlimited** recibe los poderes en 1959 y dan vueltas y viven aventuras y tienen dramas personales hasta 1985 y ahí pasa algo misterioso. A uno de ellos lo ponen en suspensión animada y se despierta en el 2060. Así que la historia se desarrolla básicamente en esos dos tiempos. Este es un universo distinto del de **Next Men**, pero es el mismo que en **Hell Boy** de **Mi-ke Mignola** y en **Monkeyman and O'Brien**, de **Arthur Adams**. Es un universo compartido, pero no lo comparto conmigo mismo!"

(Extraído del reportaje publicado en Advance Comics n°62)

ANIVERSARIO 10°

FILMS COMICS MAGAZINES

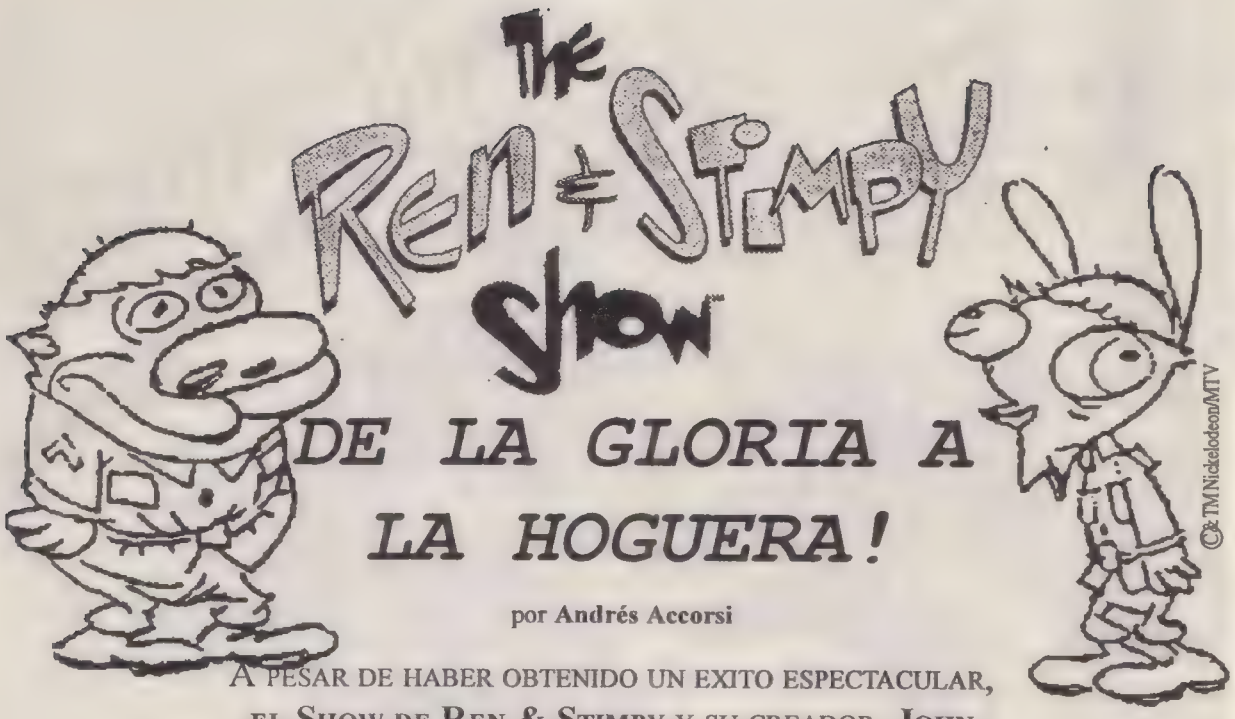


YA !

¡LOS SUPERHEROES DE HOLLYWOOD ESTAN AQUI!

Av. Corrientes 1381 (1636) Bs. As. - Argentina

Esperamos tu consulta o pedido por nuestra línea abierta: Tel./Fax 799-3251



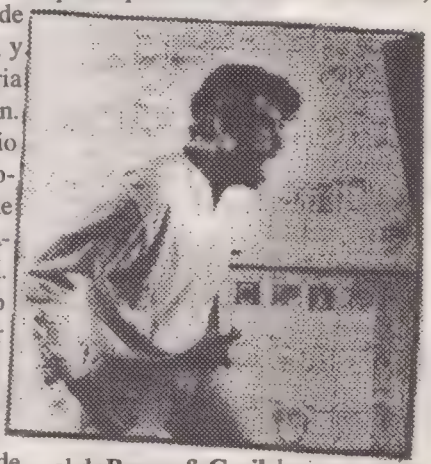
DE LA GLORIA A LA HOGUERA!

por **Andrés Accorsi**

A PESAR DE HABER OBTENIDO UN EXITO ESPECTACULAR, EL SHOW DE REN & STIMPY Y SU CREADOR, JOHN KRICFALUSI TERMINARON PERSEGUIDOS Y CERCENADOS POR LA MISMA CADENA TELEVISIVA QUE LOS VIO TRIUNFAR.

EL ORIGEN

John Kricfalusi nació en Ontario, Canadá, en 1956 y desde siempre fue un cebado de los dibujos animados clásicos, sobre todo de los de la **Warner**. Estudió, se preparó, y desde 1980 trabaja en la industria del dibujo animado para televisión. Empezó en **Filmation** (el estudio que dió origen a **He-Man**) y recorrió muchisímas empresas donde jamás lo dejaron mostrar su creatividad. Recién en 1987, **John K.** conoció a un maestro del dibujo animado, acostumbrado a perder plata por apostar al talento y el ingenio de los dibujantes. **Ralph Bakshi** (que de él se trata) también estaba un poquito harto de tanto dibujo ani-mado berreta y se juntó con el cana-diense para producir **Las Nuevas Aventuras de Super Ratón**, una verdadera rareza en lo que respecta a dibujos animados para televisión.Si bien desbordaba de creatividad y de gags alucinantes, esta versión del viejo **Mighty Mouse** no prosperó y sus creadores se dedicaron a otra cosa. Muchos de ellos se dedicarían, un par de años más tarde, a dar vida a los **Tiny Toons**.En 1988, **John K.** participó en otro revival frustrado,



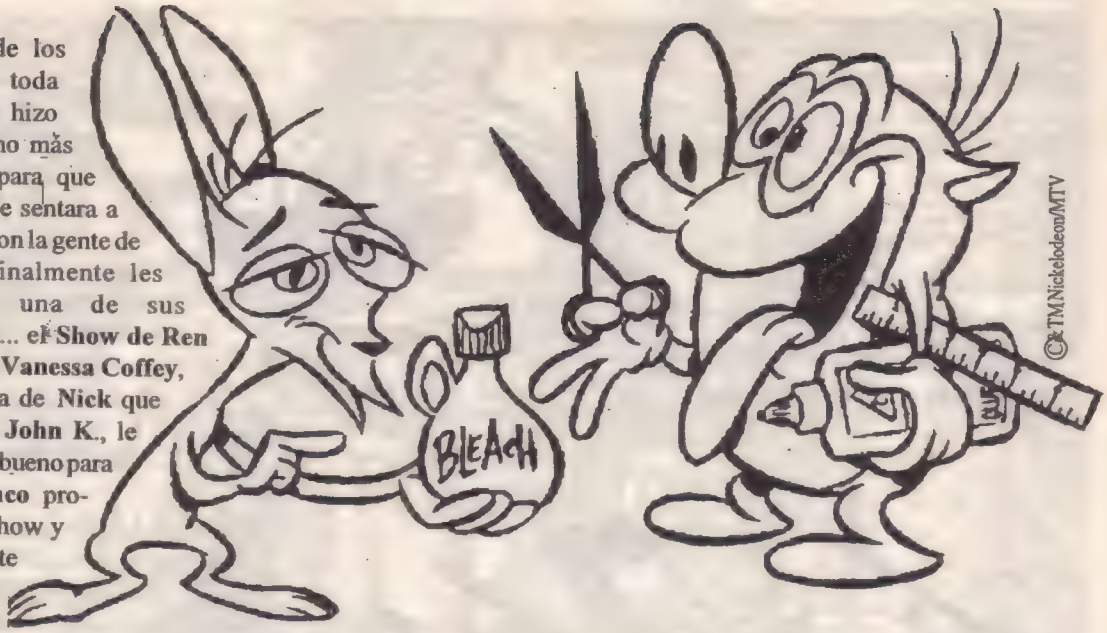
el de **Beany & Cecil**, los personajes del inmortal **Bob Clampett**, uno de los genios del dibujo animado de los '40s.

Todo parecía perdido, pero el éxito de "**¿Quién Engañó a Roger Rabbit?**" y de **Los Simpsons** reavivó el interés por los dibujos animados bien hechos. Así fue como **John K.** y **Lynne Naylor** fundaron el estudio **Spumco**, para crear series animadas y tratar de vendérselas a las cadenas de televisión. La oficinita de **Spumco** en Hollywood pronto se convirtió en el hogar de "los chicos malos" del dibujo animado, es decir, dibujantes y animadores podridos de trabajar como esclavos en dibujos animados carentes de toda imaginación y toda gracia. Así fue como **John K.** reclutó a notables animadores como **John Smith**, **Eddie Fitzgerald** y **Bob Camp**, frustrado por una pésima experiencia en los **Tiny Toons**.

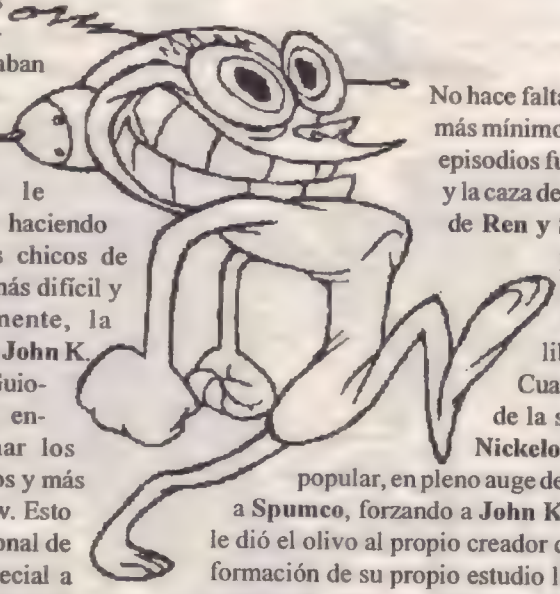
RUMBO A LA FAMA

Poco después de la formación de **Spumco**, la cadena de cable **Nickelodeon** (un canal para chicos propiedad de los dueños de la **MTV**) difundió a través de su presidenta, **Geraldine Laybourne**, su intención de producir dibujos animados "de autor", sin la injerencia de burócratas iletrados ni de las empresas de juguetes. Nickelodeon (o **Nick**, como le dicen los yankis) se comprometía a respetar la integridad

creativa de los artistas a toda costa. No hizo falta mucho más que esto para que **John K.** se sentara a negociar con la gente de **Nick** y finalmente les vendiera una de sus creaciones... el **Show de Ren y Stimpy**. **Vanessa Coffey**, la ejecutiva de **Nick** que contrató a **John K.**, le dió el visto bueno para que **Spumco** produjera el show y el dibujante canadiense entró a contratar artistas que lo ayudaran a concretar su sueño. El estilo libre y vertiginoso que **John K.** le quería infundir a sus personajes no era fácil de lograr, pero numerosos y notables animadores, tanto yankis como canadienses, se compenetraron con el proyecto como si fueran los dueños del estudio.



Pero pronto empezaron las sorpresas. **John K.** comprobó con asombro que los ejecutivos de **Nick** no entendían o no disfrutaban los chistes de **R&S**. Por cada idea que le aceptaban, le rebotaban cinco, haciendo el trabajo de los chicos de **Spumco** mucho más difícil y costoso. Finalmente, la cadena le encajó a **John K.** un Supervisor de Guiones, básicamente encargado de tachar los chistes más zafados y más graciosos del show. Esto encolerizó al personal de **Spumco** y en especial a **Bob Camp**, que ya tenía experiencia en eso de que te recorten los mejores chistes. Así empezó una larga serie de aprietes, de tira-y-afloje entre **Spumco** y **Nick** que parecía no tener fin.



B O O M !

En Agosto de 1991 el **Show de Ren y Stimpy** debutó en **Nickelodeon**, un domingo a la mañana, lejos del horario de los dibujos animados de más rating. Para sorpresa de la cadena, el chihuahua psicótico y el gato lobotomizado conquistaron los corazones de los televidentes yankis en un santiamén. Los primeros once episodios (repletos de chistes guarangos, personajes abyectos, mocos, eructos y sonoras flatulencias) alcanzaron excelentes mediciones, superando incluso a **Los Simpsons**.

Ante el éxito, la gente de **Nick** casi le pidió perdón a **John K.** por tenerle tan poca confianza y le encargó nuevos episodios del show, además de prometerle menor injerencia y mayor libertad.

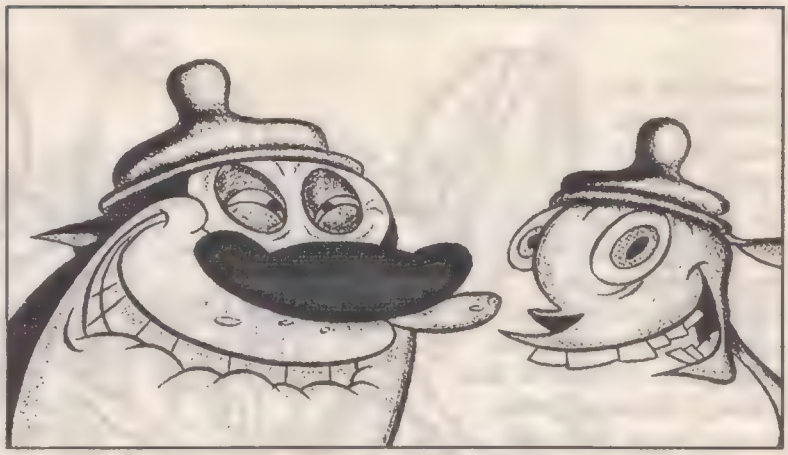
LA TRAMPA

No hace falta decir que **Nickelodeon** no cumplió en lo más mínimo esta promesa. Los guiones de los nuevos episodios fueron más objetados aún que los primeros y la caza de brujas contra el tono delirante y agresivo de **Ren y Stimpy** se hizo insostenible. Transa va, presión viene, **John K.** hizo malabarismos para que **Nick** dejara a sus muchachos trabajar en la serie con un mínimo de libertad.

Cuando apenas siete de los veintidos capítulos de la segunda temporada estaban terminados, **Nickelodeon** pateó el tablero. En pleno furor popular, en pleno auge de **Ren y Stimpy**, la cadena dejó de pagarle a **Spumco**, forzando a **John K.** a despedir a su personal y final-mente le dió el olivo al propio creador de la serie. Ahí nomas, **Nick** anun-ció la formación de su propio estudio llamado **Games**, que se hizo cargo de la producción de los capítulos que **Spumco** no pudo terminar. De todos los artistas del estudio de **John K.**, sólo **Bob Camp** aceptó (ascenso mediante) trabajar en **Games**. El resto del plantel se solidarizó con **John K.**, al igual que millones de televidentes que escribieron a **Nickelodeon** manifestando su disconformidad. Dicen los que saben que la gente de **Games** mutiló sin compasión los mejores momentos de los capítulos

inconclusos que heredaron de **Spumco** y que la tercera temporada del **Show de Ren & Stimpy** (que en los EEUU se largó en Noviembre) es uno más de los tantos dibujos animados hechos para engañar giles.

"No queremos ser conocidos como la cadena de los mocos y los pedos!"
-Geraldyne Laybourne, presidente de Nickelodeon.



©& TMNickelodeonMTV

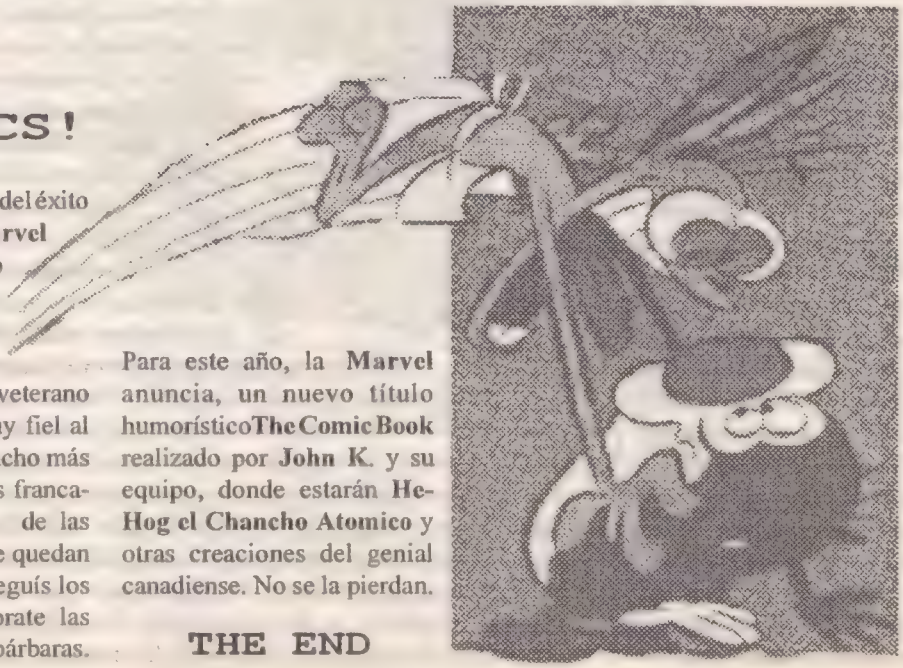
EL AGUANTE

©& TMNickelodeonMTV

John Kricfalusi, el creador de **Ren y Stimpy** y ex-vocalizador del siniestro perrito (a **Stimpy** lo vocaliza **Billy West**), es por suerte un hombre de muchas ideas. Casi todos sus cómplices se quedaron junto a el y hoy en día, **Spumco** sigue en la lucha. Actualmente, "los chicos malos" estan producie-ndo cortos para cine protagonizados por un adolescente tontísimo llama-do **Jimmy**, una serie para televisión (**He-Hog**, **The Atomic Pig**) y **The Ripping Friends**, un largometraje para cine, ambas parodiando al género de los superhéroes. No hace falta decir que le deseamos lo mejor.

LOS COMICS!

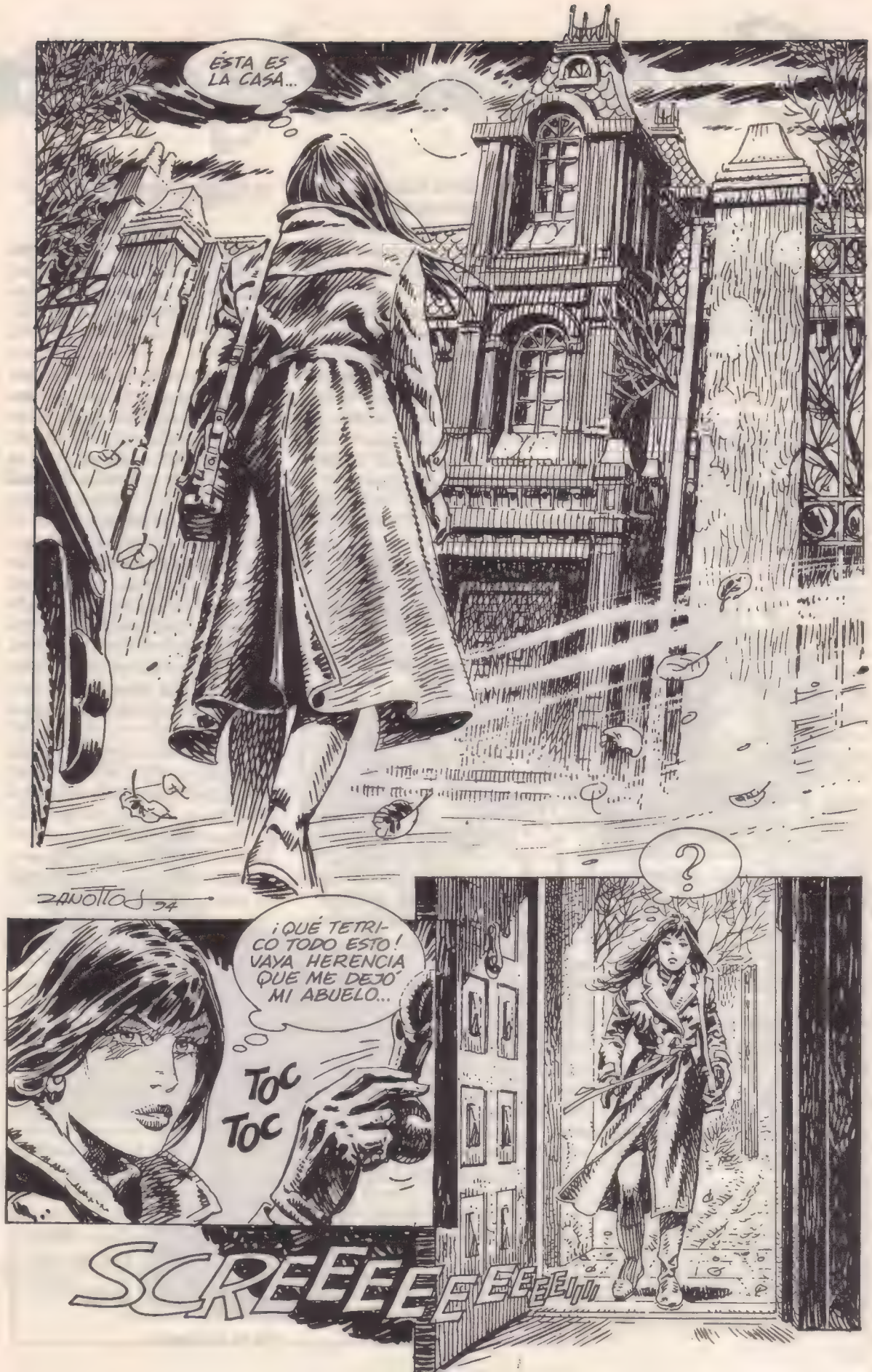
Como lógica consecuencia del éxito de **Ren y Stimpy**, la **Marvel** los lanzó en su propio comic-book, a fines de 1992. La revista, escrita por **Dan Slott** y dibujada por **Mike Kazaleh** (otro veterano de **Mighty Mouse**) es muy fiel al dibujo animado, vende mucho más de lo que se esperaba y es francamente graciosísima. Una de las pocas cosas legibles que le quedan a esa editorial. Si no conseguís los primeros números, comprate las recopilaciones, que están bárbaras.



©& TM Marvel entertainment Group ©& TMNickelodeonMTV

Para este año, la **Marvel** anuncia, un nuevo título humorístico **The Comic Book** realizado por **John K.** y su equipo, donde estarán **He-Hog el Chancho Atomico** y otras creaciones del genial canadiense. No se la pierdan.

THE END


ÉSTA ES LA CASA...
ZANOTTO 94
¡QUÉ TETRICO TODO ESTO! VAYA HERENCIA QUE ME DEJÓ MI ABUELO...
TOC TOC
?
SCREEEEEEEEEEE

Cebamiento

MUÑECOS

por Dr. Sax

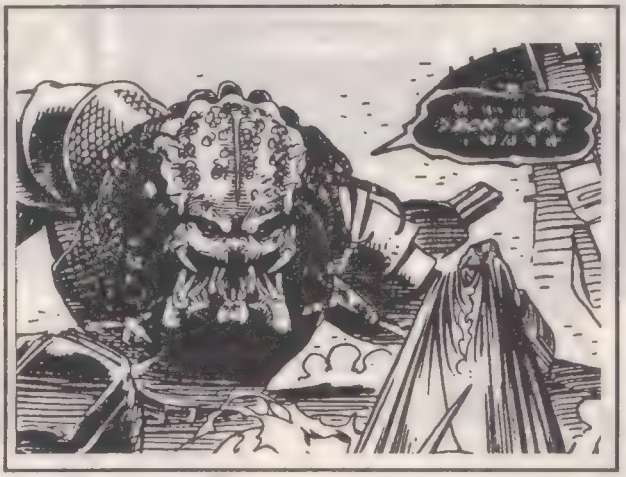
1993 no fue un año cualquiera para la industria comiquera. Así como 1985/86 fue el año del relanzamiento en base a glorias como **Crisis en Tierras Infinitas**, el **Dark Knight** y **Watchmen** (entre otras decenas de maravillitas), el '93 fue el año en que la historieta le explotó en la jeta al gran público. **La Muerte de Superman** generó un fenómeno social, básicamente yanki, pero con brutos rebotes en otros mercados comiqueros más chicos, aunque rendidores (Argentina, México, Brasil, España). Este despelote no se circunscribió sólamente a nenes con granitos y pelos en la mano. Oficinistas babeando en el subte sobre la edición de **Perfil** del fenómeno, mostraron que el comic podía entrar en mercados supuestamente acotados a leer el diario, **El Gráfico** y la **Muy Interesante**.

Hoy el comic invade el mundo con series de TV (**Superman, Batman Animated, X-Men**), telenovelas donde el muchachito dibuja comics (¿viste, Vieja? Telenovelas! Ahí tenes!), una pared en **Tango Feroz**, etc. Como consecuencia, estalla un mercado relacionado desde siempre con el del comic: **los collectibles**. ¿Lo qué? Las fiyu y los coñemu', pibe! Y obviamente, si venden tanto, es porque no sólo lo consumen los párvulos.

Como en esta revista informamos acerca de todo lo relativo al comic, me toca a mí traerte datos sobre estas cositas aledañas (o no) al noveno arte y que (de una manera u otra) nos ceban a todos.

Para empezar, hay muchas variedades de lo que de ahora en más llamaremos genericamente "muñecos": action figures, vinyl kits, PVCs, die cast, los clásicos plomos, etc. Lo que permanentemente inunda el mercado, son las figuras de acción. El mes pasado salieron en USA (y ya llegaron acá, a algunas casas especializadas) tres lanzamientos de **Kenner** (**Predator**, nuevos **Batman Animated Series** y la segunda tanda de **Aliens**) y nuevos muñecos de **X-Men** de **Toy Biz**. Pero eso no es todo. Atención, fanáticos cebiches de **Star Wars**, porque se vienen figuras de plomo y..cristal! Espectaculaaares!...y fuckin' caras, men.

Mucha merca y poco lugar. Vamos a los



Predators. Ya llegaron dos, **Cracked Tusk Predator** y **Scavage Predator** y faltan **Ponytail Predator** y **Dread Predator**. Respecto de los dos primeros, cebiches míos, puedo decir que son una masa, con armas y máscaras y hasta respetan "en espíritu" la idea del bicharraco. Cuando vean el arma del **Scavenger**, se van a acordar de mí. Contras: La cabezota gira poco. Para terminar con esta lí-nea, pronto va a salir un pack doble especial dedicado a la pele-a **Aliens vs. Predator** con un **Alien** onda el de la tercera pelicu-la (yeah!) y un **Predator** clásico.

En la columna del mes que viene, preparense para el ataque de los **Aliens** y la grossísima colección de **X-Men**. Fuíste, muñeco!

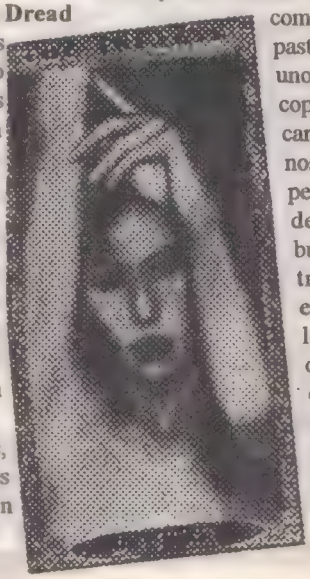
FIYUS

por Mr. Master

En esta seccioncilla vamos a comentar las trading cards, tarjetas, cartas, figuritas o (como a mi me gusta llamarlas) **fiyus** que van apareciendo, ya sea en Yankilandia como por estos pagos.

Respecto de las fiyus que vienen del norte, hacedme caso, hijos míos, y no os perdáis la colección de **los Simpsons** que sacó **Skybox**, porque es una auténtica joya. Lo mismo pasa con la nueva colección de **Batman**, también de **Skybox** y con otra serie protagonizada por otro personaje de **DC** al que uno, a decir verdad, se imagina poco saludando desde una fiyu. Me refiero al único y legítimo Amo de los Sueños, nuestro pálido amigo **Sandman**. Las fiyus son un poco más grandes que las comunes, pero bien vale la pena, para que se luzcan los dibujazos de **Dave McKean, Craig Russell, Kent Williams** y otras tantas fieras del lápiz y el pincel.

Pero basta ya de fiyus yankis, que acá también tenemos lo nuestro, que tanto. La gente de **Cromy** puso hace un tiempo en la calle una colección protagonizada por **Superman** bastante interesante. Además del placer de pegar las fiyus en un álbum (concepto que los salames de los yankis desconocen por completo, como al al-fajor y la pasta frola), la serie trae unos cartoncitos muy copa-dos, onda trading cards yankis y algunos dibujos del Superquía y otros héroes de **DC** realmente buenos. Lástima los trípticos (que no encajan ni a palos) y los rompecabe-zas que vienen al dorso de los car-toncitos, que po-drían estar mejor dibujados. Hay más fiyus en el próximo número.



© & TM DC Comics

infinito

VIDEO GAMES

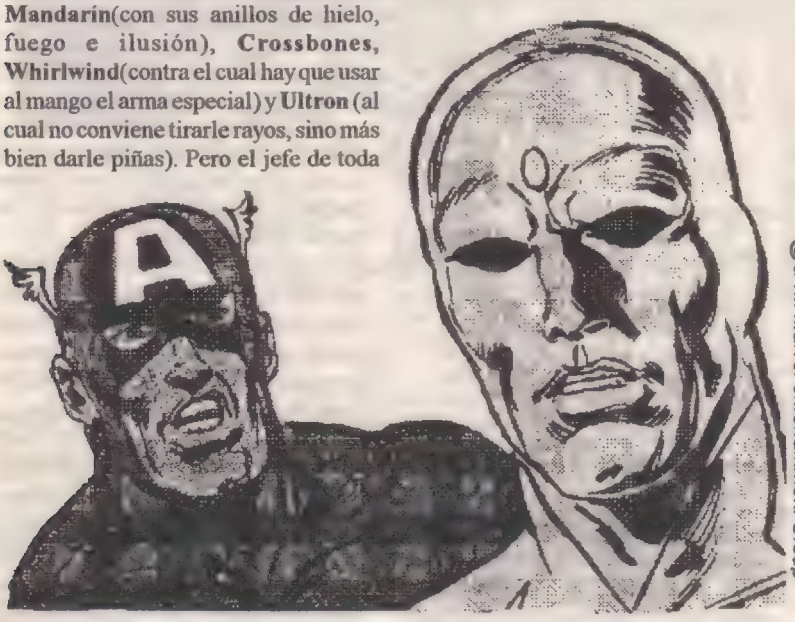
por Dr. Sax

Esta es la sección dedicada a comentar video-games; pero, como el nombre de la revista lo indica, serán videos relacionados con los personajes del mundo del comic.

Vamos a empezar con uno no muy nuevo, pero pulenta: **Captain America and the Avengers**. Para los que no lo conocen, los protagonistas son el **Capi**, **Iron Man, Vision** y **Hawkeye**. Los dos mejores para el combate son los dos primeros. La lucha transcurre en tierra, mar y aire, más una lucha final en la Luna. El escenario está lleno de cosas que se pueden arrojar, al igual que los enemigos, que pueden ser convertidos en proyectil. Te vas a enfrentar a clásicos villanos de **Marvel** como **Klaw, Living Laser, Grim Reaper, Wizard**, un **Sentinel** prestado por los **X-Men** (tratá de apuntarle a los puños), **Juggernaut, Mandarin**(con sus anillos de hielo, fuego e ilusión), **Crossbones, Whirlwind**(contra el cual hay que usar al mango el arma especial) y **Ultron** (al cual no conviene tirarle rayos, sino más bien darle piñas). Pero el jefe de toda esta horda es **Red Skull**, o más bien un clon que se transforma en un robot hipergrosso con los poderes de varios villanos. Un truquito efectivo para surtirlo es ponérsele entre las piernas y darle masa.

Pero los héroes no están sólos. En las distintas pantallas aparecen, dando una mano, **Namor, Quicksilver** (que entrega puntos de vida), **Wonder Man** (que maneja el **Quinjet** y trae las motos voladoras) y **Wasp**, que funciona como defensa y se la puede lanzar con el botón de salto.

Cuando te atacan con rayos, un buen truco es mantener apretado el botón de golpe. Vas a ver que cada personaje se cubre muy bien de los que le esten tirando. **Vision**, por ejemplo, se convierte en fantasma. Espectacular!!! El jueguito es muy respetuoso de la continuidad de **Los Vengadores** de la época en que salió, además de divertido.



©& TM Marvel entertainment Group

Captain America & Vision, dos personajes muy copados en este video-game marveliano

Pero el Cebamiento es mucho más. Por eso en nuestro próximo número seguiremos contándoles sobre estas actividades que acompañan al comic y otras muy copadas e interesantes como por ejemplo ***Computación, Juegos de Rol*** *y otras cebicheadas que nos alucinan.*

CD's

por Fernando García

Wolverine Blues es el nombre del primer compact disc del grupo **Entombed**, que han editado en forma conjunta **Columbia Records** y **Marvel**. **Demon, Contempt, Full of Hell, Blood Song** y **Wolverine Blues** son algunas de las canciones basadas en el famoso mutante que estos burdos imitadores de **Metallica** pretenden popularizar. Lo más interesante es el video clip que se está realizando en estos momentos, que consistirá en una aventura animada de **Wolverine**, aparentemente tomada del back-up de **Classic X-Men** nº25, realizado por **Ann Nocenti** y **John Bolton**, historieta que viene incluída en el packaging del CD.

©& TM Marvel entertainment Group

Por otra parte, **Graphitti Designs**, firma conocida principalmente por sus remeras de gran calidad con motivos historietísticos, ha lanzado al mercado su primer compact disc. **Songs from the Xenozoic Age** está basado en el comic **Xenozoic Tales**, el mismo que inspirara la serie de dibujos animados **Cadillacs & Dinosaurs** (que aquí sólo podemos ver por cable). El CD ofrece más de sesenta minutos de música compuesta por **John Christensen**, según las letras escritas por el creador de la serie, **Mark Schultz**, responsable también por la ilustración de la tapa.

Pantallazos

Por Fernando García

Cine

Es inminente el estreno cinematográfico en los EEUU del film **The Shadow**, basado en el personaje de los pulps que creara **Walter Gibson**. Produjo **Martin Bregman** para **Universal Pictures**, dirigió **Russel "Highlander" Mulcahy** y protagonizaron **Aled Baldwin** (The Shadow/ Lamont Cranston), **John Lone** (Shiwan Khan) y **Penelope Ann Miller** (Margo Lane). El guión de **David Koepp** abrevó bastante en el famoso serial radiofónico pergeñado por **Orson Welles** a fines de la decada del '30 y narra el origen del infalible justiciero, además de un combate con su enemigo más cruel: **Shiwan Khan**. La película promete acción vibrante, ritmo desbocado y, si todo sale bien, la consabida secuela.

Los Premios **Annie**, algo así como los Oscar específicos de la animación, son el máximo reconocimiento que entrega anualmente la **International Animated Film Society**. Los galardonados por su producción durante 1993 fueron: **Eric Goldberg** (animador jefe del Genio en **Aladdin**), **Ed Gombert** (storyboard de **Aladdin**), **Ron Clemens** (co-director de **Aladdin**) y **Dan Castellaneta** (la voz de **Homer Simpson**) en el rubro Logros Individuales. El premio al mejor comercial se lo llevó **Polar Bears** el corto publicitario de **Coca-Cola** que pudo verse en la Argentina y **The Simpsons** se llevó el premio al **Mejor Programa de TV**. El premio especial **Winsor McCay** (reconocimiento a toda una trayectoria) recayó en el animador newyorkino **Jack Zander**, en **Roy Disney**, actual vicepresidente de los estudios que llevan su nombre y en el desaparecido **George Dunning**, director de **The Yellow Submarine**.

The Crow, el film basado en el comic que **James O'Barr** creara en 1989, será estrenado finalmente en los EEUU en Mayo de este año. Como recordaran, la película saltó a la primera plana de los diarios de todo el mundo tras la muerte accidental y dudosa de su protagonista, **Brandon Lee** (hijo del mítico **Bruce Lee**, que murió en circunstancias similares) durante el rodaje a cargo del director **Alex Proyas**. Coincidiendo con el debut fílmico, **Kitchen Sink Press** saca a la venta una nueva edición del libro compilatorio de **The Crow**, el lírico, claustrofóbico y oscuro relato sobre el amor, la muerte y la venganza que ya agotó varias tiradas en su país de origen.

Esta muy avanzada la realización de **The Lion King**, nuevo largometraje animado de **Disney**, basado en el popular comic y cartoon creado por **Osamu Tezuka**, el Dios del manga, y llamado **Jungle Taitei (Kimba, el Leon Blanco**, para nosotros). Incorporando elementos tomados de **Bambi y Hamlet**, la película narra el crecimiento del blanco leon, aquí rebautizado **Simba**. Producido por **Don Hahn**, dirigido por **Rob Minkoff** y **Roger Allers**, guionado por **Irene Mecchi** y **Jonathan Roberts** y con las voces de **Matthew Broderick**, **James Earl Jones**, **Jeremy Irons** y **Whoopi Goldberg** entre otros grandes, el film esta destinado a convertirse en un nuevo hito para los estudios **Disney**.

Todd McFarlane y personal de la **Industrial Light & Magic** están trabajando juntos en un dibujo animado de dos minutos del ya célebre **Spawn**. La idea es utilizar el corto principalmente como elemento de promoción para conseguir nuevos licenciatarios y, si la cosa pinta, interesar a los estudios cinematográficos en una posible película. El trailer, realizado integramente por computadora, mostrará a **Spawn** en movimiento y un brevísimo flashback sobre su origen. Planean estrenarlo a mediados de año en alguna convención de comics populosa. El mes que viene, mas información.

Video

Ficha Técnica: Título: **Luisa & Clark Las Nuevas Aventuras de Superman** (Lois & Clark-The New Adventures of Superman). Dirección: Robert Butler. Intérpretes: Dean Cain (Superman), Teri Hatcher (Lois Lane) y John Shea (Lex Luthor). Duración: 93 minutos. Editora: AVH.

¿Es esta la última encarnación del bastardeado Hombre de Acero? ¿El nuevo enfoque centrado en la interrelación de los personajes? ¿El estudio de los conflictos humanos por sobre la utilización facilista de los poderes superiores a los de cualquier

mortal? ¿La serie televisiva que rompió los ratings en los EEUU y sepultó a **Sea Quest**, el programa producido por **Steven Spielberg**?

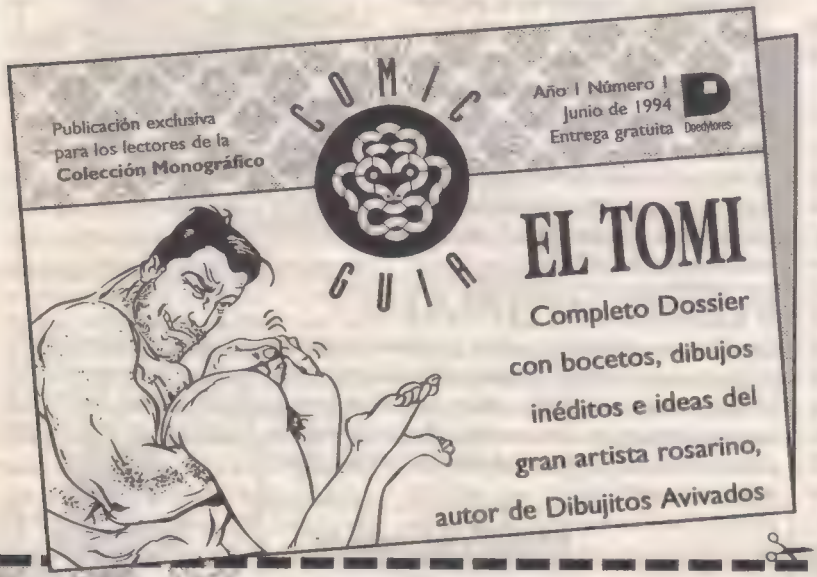
Si. Y de acuerdo a lo que puede verse en el video local que alberga el capítulo piloto de la serie, todo lo que se haya escrito sobre esta producción es excesivo y mentiroso. Los efectos especiales están muy bien, pero la historia, las caracterizaciones psicológicas y el casting dejan mucho que desear. El resultado final tiene cargas melodramáticas mayores que **Beverly Hills 90210** y toques humorísticos dignos de **Mario Sapag**. Imaginen a Luisa Kuliok como **Lois Lane**, a Gustavo Garzón como **Superman**, a Gerardo Romano como **Luthor**, a Pablo Rago como **Jimmy Olsen**, a Beatriz Salomón como **Cat Grant** y a Enzo Viena como **Perry White**, interpretando un libreto escrito por Gerardo Sofovich y dirigido por Enrique Carreras; y tendrán una idea aproximada de la naturaleza de este producto. O sea, un asquete.

EL MONO TIENE QUIEN LE ESCRIBA

GRATIS !!

Exclusivo para los lectores de la **Colección Monográfico**, una revista con toda la información y adelantos de los próximos lanzamientos. Además, en el Nº 1, un completo dossier de **EL TOMI**, con bocetos, ilustraciones inéditas e ideas del autor de **Dibujitos Avivados** y **Tangozando**.

Si querés recibir gratis y en tu casa la Comic Guía Nº 1, completá el cupón adjunto (recortalo o fotocopialo) y envialo ya!! a: **Doedytores. Av. Remedios de Escalada 3838, (1822), Valentín Alsina, Provincia de Bs. As.**


Publicación exclusiva para los lectores de la Colección Monográfico
COMIC GUIA
Año I Número 1
Junio de 1994
Entrega gratuita
Doedytores
EL TOMI
Completo Dossier con bocetos, dibujos inéditos e ideas del gran artista rosarino, autor de Dibujitos Avivados

YA APARECIO !

El final de la gran obra de Breccia y Trillo.

Otros Títulos:

- ❑ **Buscavidas I** Breccia/Trillo
- ❑ **Versiones** Breccia/Sasturain
- ❑ **La Estrella Negra** J. Giménez/Barreiro
- ❑ **Metallum Terra** Alcatena/Mazzitelli
- ❑ **Dibujitos Avivados** El Tomi
- ❑ **La Máquina del Orgasmo** Langer/Rulloni

Próximamente:

- ❑ **El Husmeante** Trillo/Mandrafina

Quiero recibir gratis y en mi casa los ejemplares de Comic Guía

Nombre y Apellido: _____ Edad: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ Provincia: _____

C. P.: _____ Tel.: _____

Horario en el que podamos ubicarte telefónicamente: _____

Atención: Para que tu Comic Guía no se pierda en el Correo, necesitamos que completes el cupón en su totalidad. Gracias !

La Verdulería

Por Dr.Müle y Cia.

ENSALADA

☹Hace un par de meses está saliendo en las revistas de **Columba** (creo que en **Nippur**) una historieta muy decente llamada **El Golem**, con guión de **Ricardo Ferrari** y dibujos de **Cacho Mandrafina** y **Beto Macagno**. Si, si, exactamente el mismo trío que durante 1991 publicó en los nºs 178 al 181 de la **Skorpio** una miniserie llamada... (adivinaron) **El Golem**! Se impuso el viejo y glorioso reciclaje de títulos! Viva la creatividad! Y presten atención, que en cualquier momento aparece **El Golem** en la **Condorito**!!!

☹Digo yo..¿a alguno de ustedes le gusta **El Nene Montanaro**, la tira de **Horacio Altuna** que aparece en el **Clarín**? Porque a mí, francamente me parece un sorete. La verdad, Horacito, no valía la pena serrucharle el piso a un amigo de toda la vida para publicar semejante berretada...

☹Che, ¿se acuerdan de la fiesta editorial que vivió el comic yanki a mediados del '93? ¿Se acuerdan de cuando salieron de la nada 200 compañías juntas, cada una con su propio universo y taparon las comiquerías con títulos nauseabundos? Bueno, parece que se acabó la joda, porque ya empezaron a caer las persianas. En los últimos días fueron boleta la editorial Innovation (que llevaba tres o cuatro años aguan-tando con bastante dignidad) y la **Majestic** (abanderada de los paracaidistas del '93). Pero la mejor noticia es que se retiró del mercado yanki la rama británica de la **Marvel**, la archivomitiva **Marvel UK**, que durante los últimos dos años fue un incansable semillero de las más abyectas bóñigas jamás vis-tas. Ah! Gracias, Dios, por la Justicia!.

☹Había una vez un uruguayo al que le sobraban unos pesitos y se enteró medio de rebote que **Perfil** estaba haciendo buena guita con los comics de **DC**. Ni lerdo ni perezozo, el oriental firmó un contrato con la **Marvel** y compró los derechos para publicar **X-Men** y **Hulk** en Argentina. Contrató al perso-nal y sacó a la calle un par de números de cada título (con una calidad y una periodicidad por lo menos dudosas) y no le fue nada mal. Pero un día, este señor se peleó con la gente de **Editorial Columba**, que estaba a cargo de la impresión y la distribución de las revistas y se volvió a Uruguay, no sin antes encargarle a sus empleados que prepararan los números 3 y que le buscaran imprenta, distribuidora y hasta una oficina en Buenos Aires. Sus súbditos cumplieron, a pesar de que a este buen hombre todos los presupuestos (imprentas, alquileres) le parecían muy caros. Un día, este señor desapareció y dejó garpando a su staff, que jamás cobró su trabajo para los nºs 3. La Justicia, que tarda pero llega, vino esta vez a modo de querella judicial presentada por la **Marvel** contra este sujeto, que se cagó olímpicamente en la periodicidad de las publicaciones estipulada en el contrato, un detallito que a los yankis no les causó la menor gracia. Ojalá pierdas, **Pavón**!

☹Hablando de cagarse en la periodicidad...**El Cazador** me encanta, es un gran comic-book y me pareció brillante la idea de los **Accorsi** de traerlo a esta revista (os pertenezco, Amos)...pero, viejo..¿será posible que haya que esperar cuatro meses entre número y número? A ver si se dejan de joder y laburan! ¿O les tengo que mandar a **Lobo** para que les mida el aceite?!

BOTTOM TEN

Preparen las bolsitas para el mareo, porque se inicia la cuenta regresiva de los que, a nuestro juicio, son los 10 peores personajes de comics del momento! Este ranking de la infamia va a estar acá todos los meses, así que se aceptan votos de todos los lectores. Cuando escriban a la revista, simplemente aclaren que mandan su voto para el **Bottom Ten de La Verdulería**! Allá vamos!

10. The Pitt

9. Pantha

8.Shatterstar

7.Shadowhawk

6.Ghost Rider

5.Batman/Azrael

4. Bloodshot

3.Silver Sable

2.Nightbrasher

1. SPIDER-MAN!

FUNNY ANIMALS

Como algunos de ustedes saben, se llama **Funny Animals** a los animales con forma humana que hablan y actúan como humanos en historietas o dibujos animados. **Mickey, Don Gato, Pogo**...miles, bah. Pero en este país los **Funny Animals** se han apoderado de los medios de comunicación. Pequeños animalitos que además de hablar, escriben, levantan la patita y hacen cosas como esta:

Murió el señor de los dibujos

Walter Lantz, el norteamericano que creó al exitoso Woody Woodpecker, el dibujito animado que se hizo célebre en castellano como el Pájaro Loco, murió el martes a los 93 años en el hospital St. Joseph de Los Angeles, a causa de un fallo cardíaco. Lantz, quien también creó personajes como Mutt and Jeff, Andy Panda, el pingüino Chilly Willi y la gata Krazy, había comenzado su carrera profesional en 1916 y solía contar que ideó su personaje más famoso luego de que un pájaro carpintero le arruinase, con su golpeteo sobre el techo de una cabaña, la luna de

Aaay! Me quiero morir! Me quiero cortar las venas con un celuloide de animación!

¿Cómo que **Walter Lantz** creó a **Mutt y Jeff** y **Krazy Kat**?! Noo! Lo que hizo fue animar algunos cortometrajes protagonizados por esos personajes! A **Mutt y Jeff** los creó **Bud Fisher** y a **Krazy** nada menos que **George Herriman**! Lo que más bronca me da no es que no sepan, sino que no investiguen, canejo! Pobre **Lantz**, no se merecía esta burrada...

X-MEN

SOLO PARA X-PERTOS

©& TM Marvel entertainment Group

Por Andrés y Diego Accorsi

Todos aquellos que crean que la historia de los **X-Men** empieza en septiembre de 1963 con el número 1 de su revista, se equivocan. Los eventos fundacionales en la vida de este grupo comienzan mucho antes. Todo empieza en la década del 40 cuando **Brian Xavier**, padre de **Charles Francis Xavier**, muere accidentalmente en Almagordo, en una explosión atómica. La madre del joven **Charles** se vuelve a casar con el socio de su marido, **Kurt Marko**, ante la tenaz insistencia de este sujeto. Poco después del casamiento, **Kurt** le revela a su mujer que no la quería en lo más mínimo y que sólo le interesaba su dinero. Por esta misma época aparece **Caín**, hijo del primer matrimonio de **Kurt**, quien mostrara nada más que desprecio por **Charles** desde la primera vez que se conocieron.

Sharon Xavier Marko muere de pena poco después y **Kurt** es nombrado apoderado de la herencia de **Charles**. Pronto llegaría más dolor a la vida del joven Charles cuando se entera de que la muerte de su padre fue accidental, al oir una conversación entre su padrastro y su hermanastro. **Charles** entra a la pieza y **Caín** inicia por accidente un fuego químico al tirarle a **Charles** un tubo de ensayo. **Kurt Marko** salva a ambos del incedio y resulta herido fatalmente. Una vez que todos estuvieron fuera de peligro, **Kurt** le revela a **Charles** que si bien la muerte de su padre fue un accidente, él podría haber evitado su trágico fin. Sus últimas palabras fueron un intento de advertirle a **Charles** acerca de su poder mutante.

Los años siguientes ensancharon la brecha entre los hermanastros, mientras el poder mutante de **Charles** crecía. El joven comenzaba a brillar tanto en los deportes como en lo académico y siendo aún un adolescente comenzaba a perder su pelo. Poco después de la secundaria, **Charles** conoció y se enamoró de **Moira Mc Taggert**. Sin embargo, la guerra de Corea interrumpió su romance, cuando él fue reclutado.

Irónicamente, en Corea, **Charles** y **Caín** fueron asignados al mismo es-cuadrón. Un día, estando bajo fuego, **Caín** perdió el control y desertó. Sintiéndose culpable por su hermanas-tro, **Charles** lo siguió y ambos buscaron refugio en una

C'MON, JAMBAL, LET'S TAT THE PROFESSOR'S CHAIR BACK AND MAKE HIM MORE COMFORTABLE!
WITH PLEASURE, CYCLOPS, OLD MAN! WE WANT THE PROFESSOR COMFORTABLE WHILE HE PUTS US THROUGH OUR PACES!
HEY, BEAST, COME HERE! I WANNA SHOW YOU A NEW STUNT I LEARNED WITH MY FROSTING POWER!
LEGGO MY ARM, YOU BLASTED WALKING ICICLE! YOU WANT ME TO FREEZE TO DEATH?!!

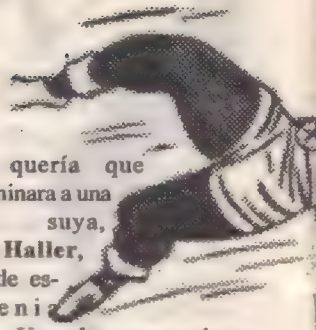
©& TM Marvel entertainment Group

cueva. Dentro de ella, **Caín** descubrió el rubí carmesí de **Cyttorak**, y leyó la inscripción, con-virtiéndose para siempre en el **Juggernaut**. Los chinos comunistas estaban recorriendo el área y causaron un de-rrumbe que sepultó a **Caín. Charles**, que estaba más cerca de la salida, logró escapar, pero luego fue herido.

Mientras se recuperaba de sus heridas, **Charles** recibió una carta de **Moira**. En ella le decía que iba a regresar a Escocia y que él no debía seguirla. Lo que **Moira** no le dijo fue que el motivo por el que lo dejaba era que se había casado con **Joe Mc Taggert** y estaba esperando un hijo suyo. Pareciera ser que **Moira** realmente amaba a **Charles** y que este casamiento fue arreglado.

Perder a **Moira** fue más de lo que **Charles** pudo soportar, así que cuando le dieron de baja en el ejército, en vez de regresar a los EEUU, prefirió quedarse por el Mediterráneo. Durante sus viajes llegó a la isla de **Kirinos**, donde logró curar sus heridas psíquicas.

Luego **Charles** se mudó a **El Cairo**. Mientras **Charles** era incorporado al ejército, **David Munroe**, su esposa **N'Dare** (una princesa africana) y **Ororo**, su hija de seis meses, emigraron a **Egipto**. Más tarde, en 1956, durante la guerra de Suez, los padres de **Ororo** fueron asesinados y ella se convirtió en protegida de **Achmed El Gibar**, líder de una banda de delincuentes juveniles. Años más tarde, en las calles del Cairo, **Ororo** le robaría la billetera a **Charles**. El logró recuperar su billetera sólo para ser físicamente atacado por el malvado mutante **Amahil Farouk**. La joven **Ororo** logró escabullirse durante el asalto por lo que **Xavier** se trabó en un duelo psíquico a muerte con **Farouk**. **Xavier** gana y ahí se da cuenta de que el trabajo de su vida era encontrar y entrenar jóvenes mutantes para proteger a la humanidad de mutantes malignos como **Farouk**. Durante su estadía en El Cairo, recibió una carta de su viejo amigo **Daniel Shomron**, pidiéndole que lo buscara en Haifa, Israel.

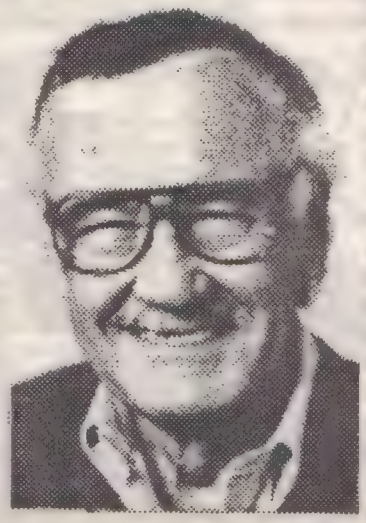


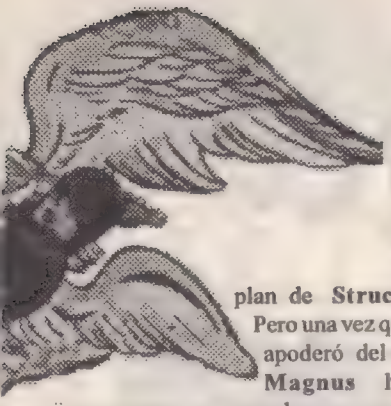
Shomron quería que **Xavier** examinara a una paciente suya, **Gabrielle Haller**, que sufría de esquizofrenia catatónica. Usando sus poderes psíquicos, **Charles** sacó a **Gabby** de su catatonia, y luego se quedó a asistirla en su recuperación. Durante su estadía en Israel, **Xavier** también conoció y se hizo amigo de un mutante llamado **Magnus**, que mucho después tomaría el alias de **Magneto**. Luego se descubrió que **Gabrielle** había sido hipnotizada por los alemanes durante su internación en Dachau. Ahí le habían dado la ubicación secreta de las reservas de oro de **Hitler**, para que tras la guerra, el nazismo pudiera resucitar en un Cuarto Reich. El **Barón Strucker** y su pequeño ejército de sobrevivientes de las SS (ahora llama-dos **Hydra**) secuestraron a **Gabby** y le arrancaron el secreto del oro. **Magnus** y **Charles** lograron rescatar a **Gabby** y acabar con el loco

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL

CAPITULO I: X-CELSIOR!

En 1961, la **Marvel Comics** sacudió el mercado del comic-book americano con el No.1 de **Fantastic Four**, una creación de **Stan Lee** y **Jack Kirby** destinada a convertirse en un clásico. El año siguiente, lo seguirían **Spider-Man, Hulk** y **Thor**. En 1963, **Martin Goodman** (por aquel entonces editor de la **Marvel**) lo llamó a **Stan Lee** y le encomendó la creación de un nuevo título de superhéroes. "Me pidieron que inventara otra idea para superhéroes, pero tenía que ser refrescante, nueva, completamente diferente y totalmente única! Menos mal que no pidieron nada difícil!", recuerda **Stan Lee**. "Yo tenía ganas de inventar un concepto nuevo y tenía el gérmen de una idea dándome vueltas en la cabeza. Casi todos nuestros héroes (**Fantastic Four, Hulk, Spider-Man, Daredevil**) habían recibido sus superpoderes de alguna fuente externa. Yo empezaba a temer que nuestros lectores pensaran que obtener superpoderes era tan fácil como ser bañado por rayos cósmicos o gamma o ser picados por una araña radioactiva. Era tiempo de un nuevo enfoque. Por qué no crear un grupo de personajes que hubieran nacido con sus propias habilidades? Por qué no ofrecerle al lector un protagonista que no dependiera de algún rebuscado accidente pseudocientífico? Bueno, tras muchas horas y días de rascarme incesantemente la cabeza, una idea me rebotaba por mi casi inerte cerebro. Era muy simple: estábamos viviendo en la era atómica. A partir del nacimiento de la energía nuclear y el siempre presente peligro de la explosión radioactiva, nuestras vidas nunca serían las mismas! Lo único que sabíamos que podía producir la radioactividad en la materia orgánica, incluyendo a los humanos es la mutación! Por qué no hacer una serie sobre el efecto de la mutación en seres humanos? **Mutantes!** Mutantes, alguien que sufrió un hipotético e inesperado cambio en su legado genético, produciendo un nue-





X-MEN

plan de **Strucker**. Pero una vez que se apoderó del oro, **Magnus** huyó para poner en mar-cha sus propios planes para la super-vivencia mutante. **Xavier** se quedó con **Gabby**, y eventualmente tuvo un romance con ella, dándole un hijo.

Todavía con ganas de vagabundear, **Xavier** deja Israel y atraviesa la India, llegando al **Tibet**. Allí, **Charles** combate y vence al villano **Lucifer**. En esta batalla pierde el uso de sus piernas, cuando **Lucifer** le tira encima un bloque de cemento. Internado en una clínica de la India, **Xavier** conoce a **Amelia Voght**, una enfermera americana también mutante, de la que se enamora. La pareja vive tres meses de felicidad en Bombay hasta que **Xavier** decide regresar a los Estados Unidos para retomar sus estudios sobre mutaciones genéticas. **Amelia** lo sigue sin chistar.

Más o menos para esta época, el mayor **Christopher Summers**, su esposa **Ann** y sus dos hijos, **Scott** y **Alex**, regresaban de sus vacaciones. Acababan de pasar unos días en **Alaska** y ahora se dirigían al Cabo Cañaveral, donde el Mayor se uniría al **Proyecto Mercurio.** Desafortunadamente no lo logró, ya que su avión fue derribado por una nave exploradora del **Shi'ar** que estaba buscando especímenes zoológicos. **Ann Kate Summers** puso a **Scott** y a **Alex** en un sólo paracaídas y los arrojó de la aeronave. Eventualmente los chicos fueron descubiertos por las autoridades, enviados de vuelta a la costa Este y colocados en un orfanato.

El **Mayor Summers** y su mujer fueron hechos prisioneros por el **Shi'ar** y llevados al Mundo del Trono Imperial. En **Throneworld**, el Mayor fue encarcelado y su esposa fue tomada como esclava de placer por el **Emperador D'ken**. **Summers** escapó e intentó matar a **D'ken** y a cambio este asesinó a su mujer. **Summers** fue enviado a las cárceles estelares donde conoció a **Ch'od**, **Raza** y **Hepzibah**. Mucho después los cuatro escaparían y formarían los **StarJammers**.

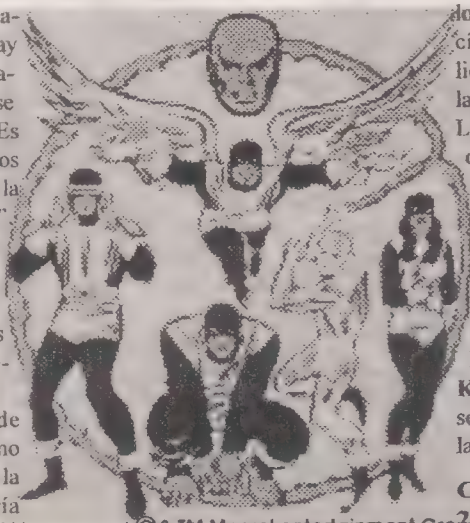
También para esta época, **Jean Grey** exhibió por primera vez sus habilidades mutantes. Jugando al frisbee con su mejor amiga, **Annie Richardson**, el disco aterrizó en la calle. **Annie** fue a buscarlo y un auto la golpeó. Tratando de consolar a su amiga, **Jean** se encontró a sí misma adentro de la mente de **Annie** y permaneció allí hasta que ella murió. Esta experiencia deprimió tanto a **Jean** que estuvo tres meses catatónica y se volvió muy retraída. Tras ver a varios psiquiatras, le recomendaron al matrimonio **Grey**, llevar a su hija ante al **Profesor Xavier**. El **Profesor** conoció a **Jean**, le dijo que era una mutante y le enseñó a usar sus poderes de telekinesis, además de aplicarle trabas psíquicas a sus poderes para que la inestabilidad emocional de la joven no los volviera incontrolables. De esta manera, **Charles Xavier** había reclutado al primer miembro de su asombroso grupo: **los X-Men**.

---

vo individuo que es, básicamente, distinto a los padres. O, para abreviar, un engendro, una aberración de la Naturaleza. Alguien que ha sido cambiado, para mejor o para peor. Esto era perfecto. No hacía falta inventar una nueva excusa para cada superpoder de cada nuevo personaje! Había encontrado una explicación que servía para todos! Era tan simple que era brillante! Todos sabemos que existen las mutaciones. Hay árboles, flores, animales, peces y gusanos mutados! Nadie sabe por qué se dan las mutaciones. Se dan y punto. Es uno de los secretitos mejor guardados de la Naturaleza. Y si está bien para la Madre Naturaleza..está bien para mí!"

El dibujante asignado para dar vida a este concepto fue nada menos que el **Rey del Comic**, el genial **Jack Kirby**. "Ni bien discutimos las premisas básicas con **Jack** -rememora **Lee**- empezamos a darnos máquina.

Decidimos crear dos grupos de mutantes, uno bueno y uno malo. Uno trataría eternamente de subyugar a la raza humana y el otro batallaría incesantemente para protegerla. Y qué título ponerle? Bueno, parece obvio. Si los buenos son mutantes y los malos son mutantes, nada más natural que llamar a la revista **"The Mutants"**. Yo pensé que sería el título perfecto. Pero en aquella época, a pesar de que yo era coordinador jefe, necesitaba el okey del editor. El problema es que él odiaba ese nombre. Creía que nadie entendería la palabra mutante. Decía que nuestros jóvenes lectores no sabían qué era un mutante. Le dije que no estaba de acuerdo, pero mantuvo con firmeza su convicción, así que tenía que encontrar otro nombre. No fue fácil. No encontraba sinónimos de **"mutante"** y aunque los encontrara, él probablemente me los vetaría. Después de un tiempo, decidí que cada mutante tenía una habilidad extra de algún tipo..y se me pegó la palabra **"extra"**. Ahí se me ocurrió. Llamaría a su líder **Professor Xavier**, o, para abreviar, **Professor X**. Así, sus alumnos podrían ser llamados los **X-Men** (ex-men), un nombre con un lindo toque dramático. Además, la **X** de **X-Men** encajaba con el poder "X-tra" que cada mutante posee".



Martin Goodman dió el okey y **Kirby** y **Lee** pusieron en marcha la serie destinada a cambiar para siempre la historia de los super-héroes.

Continúa en Comiqueando nº

© & TM Marvel entertainment Group

PODER MUTANTE

X-MEN

CYCLOPS

***Cyclops** - [sái-clops], Cíclope en español.
Nombre Real: Scott Summers.
Primera Aparición: X-Men nº1 (1963)
Poder Mutante: Cyclops puede lanzar rayos devastadores de sus ojos y es muy bueno en el combate cuerpo a cuerpo. Aunque este lider nato no posee control consciente sobre sus rayos ópticos, el **Profesor Xavier** encontró la forma de evitar que **Scott** destruya todo lo que mire. Con unos lentes de rubí, **Cyclops** mantiene "apagados" los poderosos rayos (que no dañan sus párpados), pero sólo con desearlo, la energía se transforma en un rayo de impresionante poder destructor. También si se esfuerza, puede lograr que el rayo óptico sea apenas una fuerza mínima.

©& TM Marvel enterainment Group

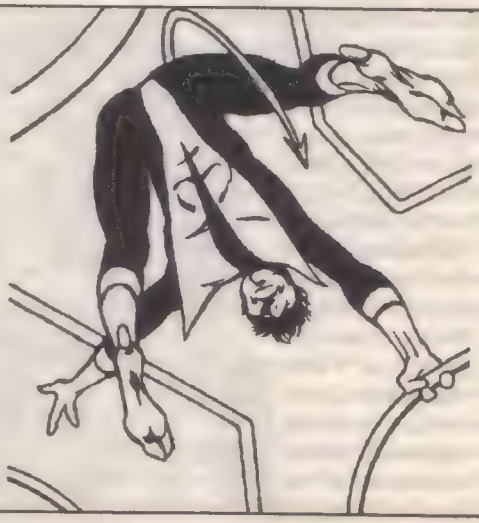
©& TM Marvel enterainment Group

MAGMA

*** Magma**
Nombre Real: Allison Crestemere (Lady Amara)
Primera Aparición: New Mutants nº10
Poder Mutante: Magma puede producir a voluntad y proyectar intensas olas de calor y llamas. A su vez, puede causar terremotos sacudiendo las capas teutónicas de la Tierra. estos poderes están ligados a su psiquis, por lo que al entrar en combate puede descontrolarse y causar graves daños. Todo su cuerpo está recubierto de una capa de fuego, que aparentemente, no quema a no ser que ella así lo quiera.

NIGHTCRAWLER

***Nightcrawler** - [nait-cróler], night= noche _ crawl= arrastrarse, gatear.
Nombre Real: Kurt Wagner
Primera Aparición: Giant-Size X-Men 1
Poder Mutante: Nightcrawler es básicamente un teletransportador. Con su característico ruido :"**Bamf!**" y su nube oscura, este élfico personaje azul, desaparece y aparece a voluntad en cualquier lugar dentro de un área no muy extensa. Además tiene un poder poco desarrollado, que le permite fundirse con las sombras. Su extremadamente ágil cuerpo posee una cola prénsil, que le sirve para colgarse o agarrar cosas.



©& TM Marvel enterainment Group

LACANA
¡SEX SYMBOL 94!
ME ROMPIERON UN HUEVO EN SU NUEVO LIBRO
¡BUENAAAAJSS! TRAJE REVISTUCHAS PARA VENDER! ¡JE!
DETENDRÉ EL OTRO CON UN SOPLIDO.
PEINADO "LOOK" MORAISEY
BLOODASS
ALIEN VS HEIDI
VS MR HIPO
¡TE DIJE QUE ESTAS NO SE CANJEAN! (GORDO FORRO)
LOOK JUANA LA LOCA
AH! CIERTO... A VER QUE HAY DE NUEVO?
A VER A VER
CHK CHK
¡CHE! ¿QUE TAL ESTÁ ESTO?
¡OH! LA SERIE QUE CAMBIÓ EL MUNDO!
PEINADO ONDA "THE CURE"
¡AH! BUENA ELECCIÓN, ES UNA SERIE PRESTISH DE TRES NUMEROS... TE LA EXPLICARE...
SUPERMAN
BOOK ONE: THE UNWANTED BABY
TRAGEDIA ALBUAL
BRANDON CHOI ARNOLD CURT SWAN
BIEN... EN EL LIBRO UNO, EL HOMBRE DE ACERO DESCUBRE QUE SU AMANTE LUIS LEIN ESTA ENCINTA, PERO SUS PODERES LE ADVIERTEN QUE EN LA SANGRE DEL FETO CORRE SANGRE DE BOUGUAYO
BOOK TWO: THE SOCCET WAIT
¡OH! MAI GOD!
POR LO QUE SE ENTERA QUE LE HAN METIDO LOS CUERNOS Y PRODUCE UN ABORTO A LA INFIEL LUIS LEIN, QUE MUERE DEBIDO A UNA INFECCIÓN JUNTO CON EL "NIÑO IMPURO"; PERDONADO POR TODA LA SOCIEDAD PERO ATORMENTADO EN SU INTERIOR VA A BUSCAR REFUGIO EN LA CASA DE SU ENTRAÑABLE AMIGO, EL CABALLERO OSCURO... BIEN, EN EL LIBRO DOS SE ESTRECHA LA RELACIÓN SUPER-BATMAN...
LOOK "KISS"
BAT QUEDA EMBARAZADO, PERO EL HIJO DE KRIPTON VE TRONCHADA SU ALEGRIA CUANDO BATIS LE OBLIGA A ABANDONAR LA MANSIÓN GUEIN YA QUE BRUS SOLO QUERÍA PUBLICIDAD PARA SALVAR A SUS EMPRESAS A PUNTO DE QUEBRAR. BIEN... EN EL LIBRO TRES SUPY...
SUPERMAN
BOOK TRI: THE METEREMING PASSION
YE TEIM
¡I LAU U!
QUE
ACCIÓN COMICO ROMANCE
QUE MARAVILLA
VAYA HISTORIA
UN CUENTO 20
A

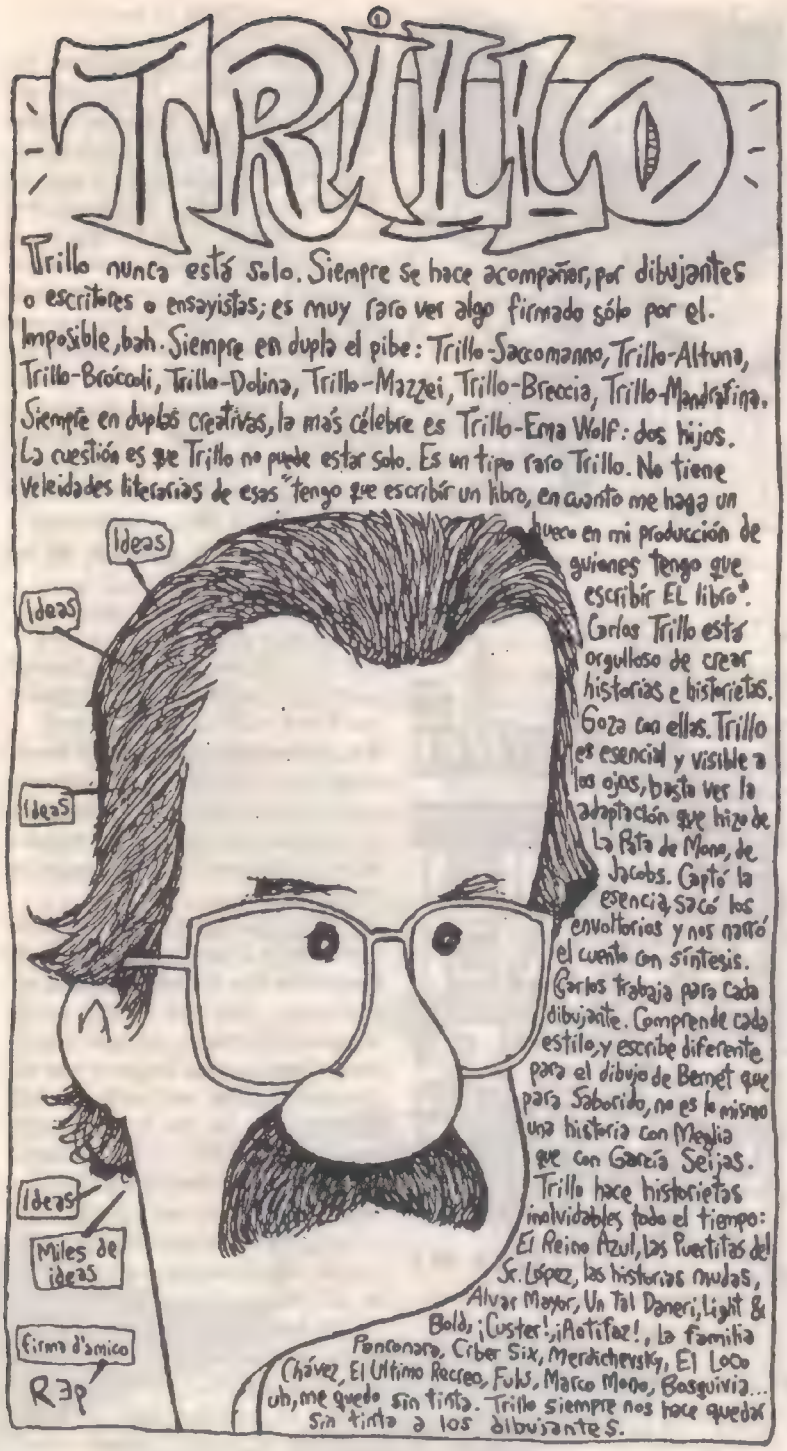
... ABANDONA LA TIERRA TRATANDO DE OLVIDAR SU PASADO HOMOSEXUAL Y AL HIJO QUE EL HOMBRE MURCIELAGO LLEVA EN SUS ENTRAÑAS...
ME ESTÁ DOBLANDO LA REVISTA, PST, PST... EM, PERO SU DESTINO ESTÁ MARCADO Y ENCUENTRA LA FELICIDAD EN BRAZOS DE... DE... LA REVISTA SE ARRUINA... SEÑOR PST... PST... EMM... SIGO EN BRAZOS DE SU ANTIGUO ENEMIGO DARCSEID Y... LA REVISTA, ES UN FORMATO PRESTISH... SEÑOR, SALE CARA... SEÑOR... ¡SEÑOR!
¡RONZZ! ¡RONZZ!
SUPERMAN
LOOK LEMMY
¡DESPIÉRTATE INFELIZ! ¡SACRILEGIOOO!
¡HAS ARRUINADO LA REVISTA!
¡PLOP!
¿QUÉ? QUIÉN MECHUPA LA PIJA?
LOOK LEMMY
¡HAS CASADO UN FORMATO PRESTISH! ¡LA MINISERIE DEL SIGLO! ¿TE DAS CUENTA DE LO QUE HAS HECHO? ¡PAGARÁS POR ELLOOOO!!
¡ERA UNA PRIMERA EDICIÓN!
¿TAPA DURA?
ATÍZALO
CASPITA
APARTE SE TIRÓ UN PEDO
ESTOS QUE LEEN A BISLEY SON TAN BRUTOS Y MAL ENSEÑADOS
LOOK UGLY KID JOE
¡PIUUU!!!
¿VES ESOS SIMPLES CUENTES? ¡PUES NO LO SON! ELLOS SON LOS PROTECTORES DEL LOCAL!!! ¡SON...
¡LA TROPA DESLUMBRANTE!
NO MEZCLAR
ALFA FLIGHT
SPIDERMAN
JUSTICE LEAGUE
LOOK EROS RAMAZOTTI
¡ATAQUEN!
¡FLAGÜERSON!
(EL HIJO DE LAS FLORES)
-HEROE ECOLÓGICO-
¡PERO EL AMOR ES MÁS FUERTE!
¡MATEMAN!
-¡HEROE TELÚRICO!-
ORIGEN: ¡SU MADRE TOMABA MATE EN UN PORONGO... ¡¡RADIOACTIVO!! ¡¡Y ÉL TOMÓ VENGANZA!!!
¡SI!
¡FUCKINMAN!
(EL HOMBRE JODIDO)
-HEROE CONFLICTUADO-
ORIGEN: ¡SUS PADRES VIENEN DE UN PLANETA RADIACTIVO Y EL NACIÓ EN LA TIERRA TODO DEFORME! ¡Y BUSCA VENGANZA!
DURO CON EL
¡ATAQUEN!
¡AHORA VERÁS GORDO "OUT"! (IDIOMA CHIC)
ORIGEN: ¡SUS PADRES FUERON DOS HIPPIS CAPTURADOS POR EL EJERCITO PARA EXPERIMENTAR CON FLORES RADIOACTIVAS SIN SABER QUE LA MUJER ESPERABA UN... ¡HIJOOOO!
(QUIERE VENGANZA)
2

QUE MANGA DE COMCHUDOS!
¡OJALÁ AÚN TENGA SUPERFUERZA!
¡VAYA LÍO!
¡¡AAH! ¡AÚN SOY FUERTE!
MÁTALO
Vuisiiiin
QUE BÁRBAROS
CLAP CLAP
PEINADO LOOK JIMMY HENDRIX
¡OTRA VEZ NO! ¡¡NADA ME IMPORTA!! ¡PERO QUIERO VERLE DESTRUÍDO!
TANG!
CLIN!
PLIF!
¡TOIN!
PONG!
LO IMPORTANTE AHORA ES ACTUAR.
CON SU CUERPO DESTRUÍDO, AÚN VIENE A POR MÁS.
¡ES UNA BOLA DE FUEGO... VIVIENTE... Y ASESINA!
¡FSSSSSS!
SI BIEN MI TELEVISOR ES EN BLANCO Y NEGRO.
3

¡KRAM!
¡BASTA INFRADOTADOS!
LOOK BART→
¡Y VOS ANDÁ A EXPLICAR SAGAS CHOTAS A LA PUTA QUE TE PARIÓ
GRRR GRRR
MALOSO
¡SOCORRO BATIDUENDE!
CHUPL
PERRITO VOLADO
DRRRR
A VER FLORIPONDIO ¡QUIETITO!
JE JE JE JE
PARYAMOR HERYAMOR
F4444
DIOS DIOS DIOS
¡AYUDO!
¡PUTA, NO PUEDO ATAR EL MUDO ¡LISTO!
¡CHAU! Y ME LLEVO UN POCO DE GUITA... TOTAL, CON LO QUE COBRAN POR ESTAS REVISTAS CHOTAS LO RECUPERAN ENSEGUIDA ¡JEJEJE!... ¡BUENO CHE! ¡ES PARA COMPRAR FACTURAS! ¡QUE SORETES!
FSHH
¡AH! Y ME LLEVO ALGUNAS REVISTITAS Y LIBRITOS
¡POR FAVOORRR! ¡SAQUENOOSS! QUE ME VOY A PERDER LOS CROSOUVER DE LOS NEXTMEN CON EL PATITO SATURNINO! ¡AAAAAAHH!
¡SANTOS POLVORINES! ESTO VA A EXPLO...!
QUE GROSERÍA
LOOK RIKI MARTIN
BAROOM
CRISIS
¡AHÁ! ESTE FUE EL ORIGEN DE UN NUEVO MULTIUNIVERSO!
FIN!
4
LOOK MAURO
LOOK PANTERA

Re-por-ta-jes

por **Andrés Accorsi**


TRILLO
Trillo nunca está solo. Siempre se hace acompañar, por dibujantes o escritores o ensayistas; es muy raro ver algo firmado sólo por el. Imposible, bah. Siempre en dupla el pibe: Trillo-Saccomanno, Trillo-Altuna, Trillo-Broccoli, Trillo-Dolina, Trillo-Mazzei, Trillo-Breccia, Trillo-Mandrafina. Siempre en duplas creativas, la más célebre es Trillo-Ema Wolf: dos hijos. La cuestión es que Trillo no puede estar solo. Es un tipo raro Trillo. No tiene veleidades literarias de esas "tengo que escribir un libro, en cuanto me haga un hueco en mi producción de guiones tengo que escribir EL libro". Carlos Trillo está orgulloso de crear historias e historietas. Goza con ellas. Trillo es esencial y visible a los ojos, basta ver la adaptación que hizo de La Pata de Mono, de Jacobs. Captó la esencia, sacó los envoltorios y nos narró el cuento con síntesis. Carlos trabaja para cada dibujante. Comprende cada estilo, y escribe diferente para el dibujo de Bernet que para Saborido, no es lo mismo una historia con Meglia que con García Seijas. Trillo hace historietas inolvidables todo el tiempo: El Reino Azul, Las Puertitas del Sr. López, las historias mudas, Alvar Mayor, Un Tal Daneri, Light & Bold, ¡Custer!, ¡Alotifez!, la familia Ponconero, Ciber Six, Merdichevsky, El Loco Chávez, El Ultimo Recreo, Fulú, Marco Polo, Basquivia... uh, me quedo sin tinta. Trillo siempre nos hace quedar sin tinta a los dibujantes.
Ideas
Ideas
Ideas
Ideas
Miles de ideas
Firma d'amico
Rep

Hoy: Carlos Trillo

HOMBRE SERENO, SIMPATICO, INTELIGENTE Y SENSIBLE, ***CARLOS TRILLO*** *ES UNA DE ESAS PERSONAS CON LAS QUE DA GUSTO SENTARSE A CHARLAR. EN ESTE DIALOGO, EL CREADOR DE TANTAS OBRAS MAESTRAS DEL COMIC ARGENTINO CUENTA VERDADES, OPINIONES Y PRIMICIAS CON LA LUCIDEZ QUE LO CARACTERIZA. UN LUJO.*

AA: ¿Por qué no empieza contándome de qué se trata **Cybersix** y qué novedades tiene respecto de éste personaje?

CT: **Cybersix** es un personaje que empezamos a producir con **Carlos Meglia** hace ya tres años, a pedido de la **Eura**, una editorial italiana. La idea del editor era armar un producto del que se pudiera hacer con una calidad aproximadamente buena, una historieta semanal autoconclusiva de 12 páginas. Empezamos a hacerlo, el personaje se convirtió en un éxito dentro de la revista..la **Skorpio** italiana..de modo tal que se independizó y comenzó a salir con ese formato italiano tan particular..el de **Dylan Dog**, **Martin Mystére**, **Tex**... en historias mensuales de 96 páginas. Una especie de libro monográfico con una sóla historia larguísima, por lo menos para nosotros, que nunca hacemos historias de 96 páginas. La revista independiente empezó a salir en forma mensual en Diciembre y, simultáneamente, seguimos con la semanal para la **Skorpio** hasta Julio de este año.

AA: ¿Cómo hace para tener tantas ideas y tantas historias con un sólo personaje?

CT: Todo se puede hacer...y se hace.¿Cómo hacen para hacer **Dylan Dog** o **Tex** hace cien años?

AA: Si, pero **Tex** es una porquería...

CT: Sabés que si les decís eso a los italianos, se ofenden. Para ellos es un gran clásico...es como **Superman** para

los yankis. Ahora, si uno lo agarra en frío, sin ninguna historia personal..para uno es un western malo. **Cybersix** parece mejor porque es más moderno, no? Si con el tiempo, Dios lo quiera, **Cybersix** llega a ser como **Tex**, en duración, en éxito y eso, seguramente dentro de 40 años, un tipo de tu edad que lo mire va a decir "Esto es una cagada". Todo depende del momento, de qué recuerdos te trae. Si uno mira ahora ... qué sé yo, las que leía yo de pibe, **Hora Cero, Misterix**... vistas ahora son de una ingenuidad tal, que si las mira un chico acostumbrado a las mecánicas del comic actual, diría "Mirá las pelotudeces que leían los viejos". Pero para uno, esas cosas eran Gardel. Creo que uno las carga con su propia historia,también.

AA: Más allá del mercado italiano...¿qué novedades hay para el público argentino, para el que conoció a **Cybersix** en esos tres números de **Puertitas**?

CT: Ahora estamos haciendo un número monográfico especial, dividido en tres partes de 32 páginas y lo vamos a sacar acá en un comic-book a color, con todos los chiches, coloreado por computadora por **Meglia**, muy lindo. Quedó un trabajo muy interesante...y vamos a probar. Para nosotros es un mercado nuevo. En realidad, hacemos todos estos experimentos con el comic en la Argentina porque los materiales ya los tenemos. Yo creo que iniciar una aventura de sacar revistas de historietas basadas en el mercado local hoy por hoy es algo muy arduo. Las tiradas son muy chicas y...

AA: Lo pueden hacer los dos o tres que tienen una muy buena facturación en el exterior...

CT: Mmm, no sé...más que una buena facturación, una cantidad de material propio que ya tengas hecho. Si te tenés que sentar a producir el material y le calculás el costo por página, es muy difícil que puedas hacerlo sólo para una revistita que sale en Buenos Aires y vende 3000 ejemplares. La ecuación venta/público/ autor/costos y todo eso no te da nunca. Tenés que trabajar con costos muy bajos y te quedan revistas de una producción muy económica pero feas de ver...qué sé yo, **El Tony**, no es una revista linda de ver, a mi entender...o te ponés a hacer las cosas bien y no te alcanza el tiempo para parar la olla, no?

AA: Ahora que mencionó a **El Tony**...últimamente vi muchas cosas suyas en las revistas de **Colum-ba**...¿Cómo es eso?

CYBERSIX PARECE MEJOR PORQUE ES MÁS MODERNO, ¿NO? SI CON EL TIEMPO, DIOS LO QUIERA, **CYBERSIX** LLEGA A SER COMO **TEX**, EN DURACIÓN, EN ÉXITO Y ESO, SEGURAMENTE DENTRO DE 40 AÑOS, UN TIPO DE TU EDAD QUE LO MIRE VA A DECIR "**ESTO ES UNA CAGADA**".

CT: Eso es porque les vendemos por una sóla publicación. Es material que tenemos por ahí, que hemos hecho para editores europeos y què están inéditos, que nunca pudimos publicar en **Puertitas** porque la revista es muy chica. Además, para lo que es el mercado, nos ofrecieron un precio muy razonable. Lo que yo no le vendería nunca ni a **Columba** ni a nadie es una cesión de derechos. Eso lo hemos hecho, con triste suerte, con **Scutti**, que se cansó de vender material al exterior y nunca pagó un mango. Esas cosas son tristes y uno, en definitiva, las hace por necesidad. ¿Tenés hambre? Entre eso y nada, mejor eso. Pero si podés elegir...

AA: ¿Vio el look renovado de las revistas de **Columba**?

CT: Si.

AA: ¿Qué le parece?

CT: No sé. No me parece nada. No sigo las revistas de **Columba**. No me parece que hayan cambiado mucho... o si?

AA: Si, cambiaron mucho. Casi demasiado. Tanto que el público, que está acostumbrado a otra cosa, se resiste a los cambios y les ha dado palos en las cartas de lectores con una violencia desmedida.

CT: Y, bueno...es razonable, no? Esto pasa siempre. Cuando sacás una revista, desarrollás una fórmula, que dura un tiempo que cada vez es más corto. Adoptás una fórmula y la seguís. Con el tiempo, mucha gente se aburre y se va. Entonces empezás vendiendo 300.000 ejemplares y un día te encon-trás vendiendo 20.000. ¿Qué hacés? ¿Cambiás para conseguir nuevos mercados, en cuyo caso vas a perder a los 20.000 que evidentemente quieren leer eso que les estás dando, o te quedás con los 20.000 que al año siguiente van a ser 19, después 15, después 10 y terminás desapareciendo...? Y, es una disyuntiva muy difícil. Me parece que siempre se acuerdan tarde de hacer esas cosas, de tratar de seducir al lector. Al lector hay que seducirlo todos los meses, sino se desinteresa.

AA: Cambiando de tema... ¿Cómo fue el fin del **Negro Blanco**? No me cuente el final de la obra, sino la rosca ejecutiva del asunto.

CT: Nos echaron.

AA: ¿Por qué? ¿Salía muy caro hacer **El Negro Blanco**?

CT: No. Salía mucho más barato que lo que hay ahora.

El arte de **Carlos Meglia** ilustrando las aventuras de **Cybersix**. Un adelanto de la revista que se viene.

AA: ¿Y cuál es la lógica, entonces, para cortar una tira relativamente barata y que tenía tanto gancho con el público?

CT: No sé. Eso tiene que ver con la jerarquía del diario. A mí me dijeron que no iba más y pasamos por caja. Así de fácil.

AA: ¿Le gusta la tira de **Altuna**?

CT: No sé, no la leo. Yo leía **Clarín** sólo por la tira, así que ahora que no sale más, leo **Página/12**. No estoy muy enterado.

AA: Parece que ahora que la editorial de **Doeyo** publica **El Buscavidas**, empieza una serie de revival de sus clásicos ochentescos...

CT: Si, van a publicar también **El Husmeante**.

AA: ¿Están conversando por alguna otra?

CT: No, pero ahora sale, y espero que llegue a Buenos Aires, un libro de un editor vasco que publica completa **Cosecha Verde**. **Cosecha Verde** fue hecha para salir en un libro de 124 páginas, no para salir publicada como lo hicimos en **Puertitas**, en entregas de 8 páginas durante un año y pico. No tiene gollete. Nadie entendió nada. Creo que nadie la leyó, siquiera. Al ser tan largo, cuesta seguirlo. Y es una historia que no tie-ne pensados chistes de "continuará". Uno, cuando hace una historieta con continuará, de alguna manera hace que al final de cada capítulo al ti-po le caiga una bomba en la cabeza, como diciendo "No te pierdas el próximo núme-ro o lo lamentarás durante años!" (ri-sas). Ese viejo truco se sigue haciendo.

AA: ¿Qué otras cosas suyas le gustaría ver recopiladas?

CT: **Custer**. Cuando hice **Custer** fue algo muy gracioso porque yo no sé ha-cer ciencia-ficción. Esa ciencia-ficción a la **Alieno Flash Gordon**, con cohetes, viajes espaciales y esas cosas, no me salen, no las siento para nada. Y **Tou-tain**, en su momento, quería que **Bernet** y yo hiciéramos juntos una historieta espacial. Al final hicimos **Custer**, que no tiene nada que ver. **Bernet** decía "Yo tampoco sé dibujar cohetes". O sea que si le hacíamos caso al editor, íbamos a hacer una porquería. Pero eso de que el editor te diga "Haceme una del Oeste" o "Necesito una con minas, una con tetas", sigue funcionando. Para un autor de historietas es muy difícil elegir qué querés hacer en cada mo-mento. Excepto que estés en una situa-ción privilegiada de Gran Estrella del Comic en algún mercadito de estos, no podés elegir mucho.

AA: Hablando de mercados y merca-ditos...¿Por qué cree que a un trabajo como el suyo le cuesta tanto cuajar en el mercado yanki?

CT: Y... ofrecimos poco y nada. Publi-caron un par de cosas... **Alvar Mayor**, **Light & Bold**..hemos vendido poco. Yo creo que el norteamericano es un mercado que se autoabastece. Un enor-me mercado lleno de artistas personales que trabajan de cara a ese mercado. Tampoco ven películas europeas, allá. De lo que viene de afuera no ven casi nada. Y debe pasar lo mismo con el comic, no?

AA: El manga, por ejemplo, tiene muy buena entrada en EEUU...

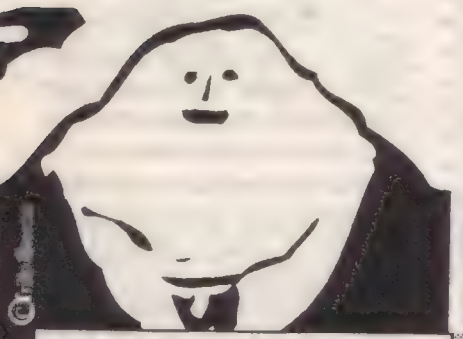
CT: Pero los dos son imperios en ac-ción. Los japoneses y los yankis se cagan a autazos y ya que estamos, a historietazos (risas). Se tiran con todo. Son imperios expansivos. Los demás no son imperios expansivos. ¿Qué hacés trabajando en Viamonte y Maipú para llegar a la 5ta. Avenida? Es difícil.

Hora Cero, Misterix...

VISTAS AHORA SON DE UNA INGENUIDAD TAL, QUE SI LAS MIRA UN CHICO ACOSTUMBRADO A LAS MECÁNICAS DEL COMIC ACTUAL, DIRÍA **"Mirá las pelotudeces que leían los viejos"**. Pero para uno, esas cosas eran Gardel.

MESA REDONDA

Como si fuesen los *Caballeros del Rey Arturo*, los redactores de esta revista se sientan todos los meses a evaluar los comics que salen en la Argentina y en el mundo. Primero, cada uno lee y le pone un puntaje a cada una de las nueve publicaciones elegidas para comentar. Esos puntajes aparecen en el cuadro que esta en esta misma página. Después, un sorteo determina a quién le toca reseñar y criticar en detalle cada uno de los nueve comics. Así, los distintos miembros del staff se extienden, a lo largo de las páginas siguientes, cada uno acerca de la publicación que le tocó en el sorteo. (No es tan complicado, ¿verdad?)
Prestando atención a esta columna todos los meses, sabrán sin temor a equivocarse, qué comics tienen chapa y cuáles le faltan el respeto a nuestra magra inteligencia. Un servicio más del abnegado staff de *Comiqueando*, indispensable para la cartera de la dama y el bolsillo del comiquero.



	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticeli	Rafael de la Iglesia	Fernando García	Mr. Master	Dr. Müle	Dr. Sax	Alejandro Tancredi	PROMEDIO
Batman/Spawn	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3,22
Buscavidas	9	8	10	9	10	10	7	9	9	9
Cimoc Nº154	7	7	8	6	8	7	6	6	7	6,88
Eternal Warrior Nº23	5	6	6	3	2	5	5	7	4	5
Flushman Nº33	7	6	5	7	2	6	5	7	7	5,77
Hombre:Sobrevive mientras puedas	8	7	7	6	7	8	8	7	7	7,22
Lobo Nº4	7	3	4	5	1	7	2	6	5	4,44
Nippur Magnum Nº84	6	3	6	5	6	5	4	4	5	4,88
Warlock and the Infinity Watch Nº28	2	2	3	2	1	1	1	3	2	1,88

BATMAN/SPAWN 4

por **Rafael de la Iglesia**

Batman/Spawn: War Devil.
Prestige de 48 páginas.
*Editado por **DC Comics***
Abril de 1994. Precio: 5.95 $.

La verdad es que pocas veces me ha decepcionado tanto un crossover entre dos personajes de editoriales diferentes como esta vez. Si tenemos en cuenta **Batman/Hulk**, **Batman/Judge Dredd** y **Batman/Grendel**, se puede decir que el especial de **Batman/Spawn** que edita la **DC** carece de cualquier tipo de creatividad.

Para empezar, el guión fue realizado por tres guionistas especializados en el detective nocturno. Ellos son **AlanGrant**, **Doug Moench** y **Chuck Dixon**. La historia trata básicamente sobre la siniestra muerte, desaparición y reaparición de un magnate (de esos que no forjaron su dinero de manera honesta) que está relacionado con lo demoníaco. **Batman** actúa de local y **Spawn** va a **Gotham City** a ver si logra averiguar algo más sobre su pasado. Aunque la historia no es demasiado ingeniosa, tampoco puede ser calificada como mala. Lo que pasa es que se hace imperdonable que para este argumento hayan trabajado estos tres escritores.

Pero lo peor de todo es el dibujo. Todo aquel que se enloquezca con el **Spawn** de **McFarlane**, deberá contener sus ganas de vomitar al ver a este personaje dibujado por **Klaus Janson**, un excelente entintador que poco sabe de dibujo y de anatomía. Lo rescatable de **Janson** es el color, que también es de su autoría.

Como conclusión, **War Devil** es exactamente lo opuesto a lo que esperamos del especial **Spawn/Batman** de **Mc Farlane** y **Frank Miller**.

© & TM DC Comics/ Todd Mc Farlane Productions

BUSCAVIDAS 10

por **Mr. Master**

Buscavidas.
Album recopilatorio de 60 páginas en blanco y negro.
*publicado por **Doeditores***
Abril de 1994. Precio: 7 $.

¡Por fin se hizo justicia! Esta joya (aparecida originalmente en **SuperHumor**, en el '81) no podía quedarse sin una reedición como la gente!

Más que con palabras, esta obra se describe con emociones: asco, compasión, intriga, terror, alguna risita diabólica, alguna reflexión profunda. **Carlos Trillo** y **Alberto Breccia** demostraron con esta obra ser capos absolutos en el ámbito del comic adulto. No es que necesitaran demostrarlo, pero igual lo hicieron, como para humillar a la gilada que se cree que el comic adulto es una yegua en bolas dibujada por **Serpieri**, **Altuna** o algún otro mediocrón de esos. Esto, señores, es comic adulto como Dios manda.

Las tramas de **Trillo** son terribles por lo reales y revelan la bajeza y el pathos del espíritu humano con una crueldad y un morbo atroces. El trazo del ma-estro **Breccia** es sórdido, retorcido y bufonesco, como los protagonistas de las historias. **El Buscavidas**, un tipo de proporciones gigantescas y rostro inexpresivo, no revela nada de sí excepto su falta de escrúpulos a la hora de robarle una historia a las criaturas despedazadas con las que se topa en los bares. Su personalidad enigmática no hace más que sumarle encanto a esta obra, auténticamente majestuosa.

La tapa del álbum no le hace justicia al contenido, pero este detalle no alcanza para no ponerle un **10** a esta maravilla, hiper-recomendable para el mundo todo.

CIMOC nº154 8

por **Fernando García**

Cimoc nº154.
Revista de 100 páginas a color y blanco y negro.
*Publicada por **Norma Editorial***
Febrero de 1994. Precio: 500 ptas.

Impecable como siempre en su factura técnica, este número de la clásica antología española del mejor comic europeo y yanki, cumple con su cometido. Excelente catálogo de los próximos álbumes a editar por **Norma**, **Cimoc** 154 alberga en sus páginas a un estupendo y cambiado **José Ma.Beroy** en una trágica y Warnerbrosiana persecución con guión de **Josep Ma. Polls**; a un **Bisley** nacido para ilustrar al **Judge Dredd** en esta archiultrasuperviolenta cacería de Santa Claus; a un filosófico y surrealista **George Bess** y a un épico **Arthur Adams** con el capítulo presentación de **Monkeyman & O'Brien**. En el apartado de las historietas con continuará, comienza (y promete) **Sioban**, de **Dufaux** y el fabuloso **Rosinski**; y termina (y cumple) **Historia de Cyann** de los nunca bien ponderados **Claude Lacroix** y **François Bourgeon**. La única historieta realmente descartable es **El Ojo de la Serpiente**, diez páginas que no justifican ningún comentario.

Una más que interesante antología para los amantes del comic europeo, principalmente aquellos que no puedan esperar hasta la aparición de los álbumes correspondientes a las nuevas y grandes obras que publica esta **Cimoc**.

ETERNAL WARRIOR nº23

por **Diego Accorsi** — **6**

Eternal Warrior nº23.
Comic-book de 32 páginas a color
*Publicado por **Valiant***
Abril de 1994. Precio: 2.25 $.

©TM Voyager Communications Inc.

Oh, sorpresa! Cuando me tocó para criticar **Eternal Warrior** de **Valiant**, me frotaba las manos y sonreía al mejor estilo **Dr.Sivana**, pensando en cómo la iba a hacer mierda. Afortunadamente, después de leer la historia, al **Dr. Sivana** se le frustraron los planes.

Si bien la tapa promete (ya desde su título) una cagada y **Valiant** es sinónimo de dibujante berreta, esta fue mi primera sorpresa. Aunque podemos ver un mediocre dibujo de base (a cargo de **Ted Halsted**) el resultado final es bueno gracias a las logradas tintas del experimentado **Mike De Carlo**, que ya en sus años en **DC** era capaz de salvar a cualquier perro que se animara a dibujar. El guión (a cargo de **Kevin Vanhook**) cumple, con algunas falencias, con una historia simple, llevadera y bien narrada (segunda sorpresa).

Eternal Warrior es una especie de **Gilgamesh**, de **Highlander**. Un inmortal que participa en eventos a lo largo de toda la Historia de la Humanidad. En este número, lo encontramos en la India, en el año 326 antes de Cristo, donde **Gilad** (ese es su nombre) es hecho prisionero por un poderoso "geomancer" que lo mantiene ciego durante décadas. Esto le enseña al **Eternal Warrior** del presente que puede pelear aún ciego, momentos antes de enfrentarse contra **Hephaestion**, aquel "geomancer" que lo aprisionara y torturara siglos atrás.

No parece gran cosa, pero está bien... Creo que el tratamiento del protagonista y la inserción de personajes secundarios ayudan a lograr estos seis puntos. Todavía estoy sorprendido. Le puse un **6** a una **Eternal Warrior**!

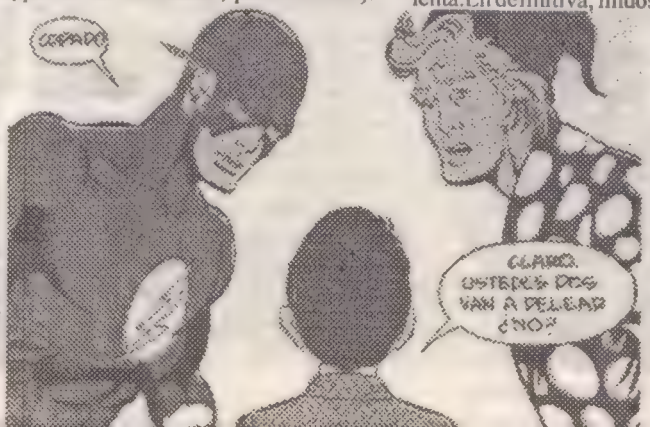
FLUSHMAN nº33

por **Dr. Sax** — **7**

Flushman nº33
Comic-book de 24 páginas a color
*Publicado por **Editorial Perfil***
Abril de 1994. Precio: 1,90 $.

Ay, viejo! La historia tiene todo para ser buena, pero algo no cierra. Y por eso es uno de los números más flojitos de **Flushman**. **Messner- Loebs** se despacha con una de sus habituales bajadas de línea reivindicando a los homeless y vapuleando guasamente a los yuppies (la flia. de **Mason**), a los que presenta como egoístas megadescerebrados. Coincido en todo con el autor, el problema es que la historia es muy... digamos que es pura construcción en función de historias futuras. La historia del asesino de los "sin hogar" es apenas una excusa para desarrollar a los personajes secundarios: **Mason** (ídolo!), la madre de **Wally** (levemente), **Linda** (atención con el futuro de la piba) y el **Flautista**, que tiene una charla grossa con **Wally** y gastan bárbaramente al famoso malentendido **Marvel**: los **Cuatro Fantásticos/ Vengadores** pelean con los **X-Men/Inhumanos/Defensores** por que se toman mutuamente por **Skrulls**/robots de **Dr. Doom**/dobles de otra dimensión o son controlados por el **Puppet Master**, se pegan 18 páginas y en las cuatro finales teamupean y fajan al villanazo. Sólo por esto se lleva los 7 puntos.

Al final el villano muere por que sus poderes se vuelven contra sí mismo: repuaj! Bueh, no importa. Diálogos divertidos, dibujos grossos, gran papel, traducción perfecta de **Accorsi** (chupamedias!), referencias a **Batman-El Culto** y al villano atrás del asesino del número anterior y del **Reconfortador** (que no es **Dr. Doom**, precisamente).



©TM DC Comics

HOMBRE

por **Hernán Botticelli** — **7**

IIOMBRE: Sobrevive Mientras Puedas.
*Volumen 107 de la colección **Cimoc Extra Color.***
Album recopilatorio ,48 páginas a color.
*Publicado por **Norma Comics***
Febrero de 1994. Precio: 900 ptas.

©Represented by Norma Editorial S.A.

Hombre es un comic sólido. No es una historia más del futuro postnuclear, sino aventuras bien armadas, que transcurren en un mundo lógicamente decadente y violento, donde la única consigna es sobrevivir.

Es esta misma solidez la que le quita el brillo y el interés que tienen, por ejemplo **Burton & Cyb**, serie de los mismos autores. Todo se encuentra den-tro del marco de lo esperable en una historia clásica de aventuras. Incluso el particular y buen dibujo de **José Ortiz** (mezcla de **Serpieri** en las damas y **Bernet** en los caballeros) aporta un esquema gráfico sin estridencias ni sorpresas, coherente con las historias.

La primera de ellas, narrada en primera persona, tiene un aire "novela negra" muy bien llevado y con un buen remate. Las otras tres historias cuentan las andanzas de **Hombre** y la exhuberante **Atila** (que anda casi todo el tiempo en bolainas) en esa tierra devastada y violenta. En definitiva, lindos dibujos, buenas tetas y redondos culos, algo de humor cínico y simpáticas aventuras pa' entretenerse un rato. No le pidan al **Hombre** mucho más.

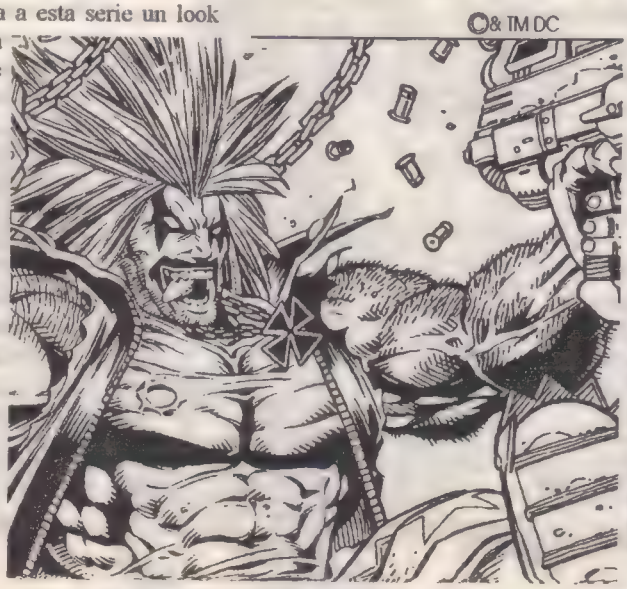
LOBO nº 4

por **Andrés Accorsi** — **7**

Lobo nº4. Comic-book de 32 páginas a color.
Publicado por la DC Comics.
Abril de 1994. Precio 1.75 $.

A pesar de lo que digan sus detractores, el comic mensual de **Lobo** es un entretenimiento sólido y efectivo. Y lo que es mejor, no aspira a ser mucho más que eso.Un guión sin un segundo de paz, mucha violencia y varios chistes buenos son algunos de los rasgos que caracterizan a este final de la primera saga titulada "**The Qigly Affair**".Como siempre, **Alan "La Bruja" Grant** se las rebusca para que el Main Man gane, pero no gane, como para que nadie suponga que la fórmula para triunfar en la vida es imitar a este inadaptado social. Mientras paladea el grato sabor de la recompensa que está por cobrar por capturar a **Qigly**, **Lobo** se transforma en lobizón a causa de la mordida de un... vampiro(!), da masa, lucha con las Perras Motociclistas del Infierno, da masa, hace trizas un bar, da masa y se tira un lance con la camarera. Al final, en vez de entregar a **Qigly** se lo... No, mejor no se los digo. Digamos simplemente que lo entrega en un estado tan precario que la agencia que lo contrató se niega a pagarle la recompensa.

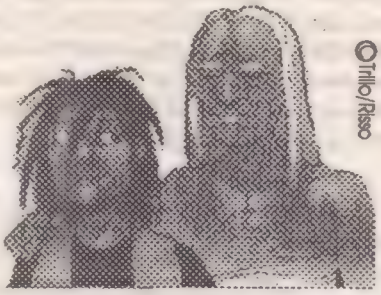
Haciendo un notorio aporte al disfrute de esta historia están el muy buen dibujante **Val Semeiks** y la colorista más grossa del momento: **Gloria Vásquez**, que le da a esta serie un look fascinante. La gran contra de este título es que es absolutamente intrascendente. Uno sabe de entrada que, al final de cada saga, ni **Lobo**, ni los demás personajes ni el Universo **DC** habrán evolucionado en lo más mínimo. Pero mientras tanto... ¿quién te quita lo fragueado?!



NIPPURMAGNUMnº84

por **Alejandro Tancredi** — **5**

Nippur Magnum nº84.
Revista de100 páginas a color y b/n
*Publicada por **Editorial Columba***
Marzo de 1994. Precio: 7 $.



Para mi sorpresa y regocijo, cuando terminé de leer la **Nippur Magnum** no tuve la necesidad de salir corriendo al baño. Como todo formato magazine de comic adulto, posee varias historias completas, hechas por diversos artistas. Una de las historietas más interesantes es **El Golem**, con guiones de **Ricardo Ferrari** y dibujos del maestro **Mandrafina** y **Macagno**. Las otras dos que me parecieron realmente creativas son, como no podía ser de otra manera, de **Carlos Trillo**. Una se intitula **Doppel Killer** y está dibujada por **Enio**. La otra se llama **N.N.** y está espectacularmente ilustrada por **Eduardo Risso**.

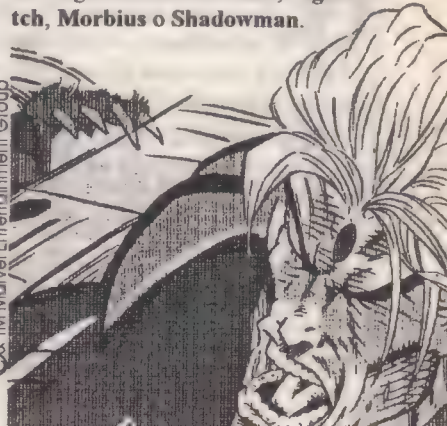
Las otras historietas no son una genialidad, pero tampoco son de un nivel lamentable. La verdad es que con la **Nippur Magnum** me he llevado una linda sorpresa, que espero se repita más seguido.

Warlock & the Infinity Watch nº 28

por **Dr. Müle** — **1**

Warlock & The Infinity Watch nº28.
Comic-book de 32 páginas a color.
*Publicado por **Marvel Comics**.*
Abril de 1994.Precio: 1.95 $.

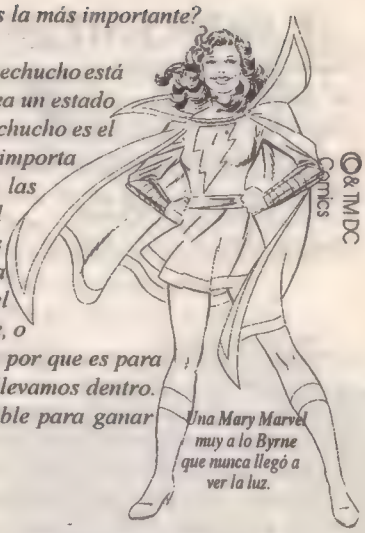
Horrible! Lo más desagradable que tuve que leer en meses! Es triste ver que se está publicando material de este nivel. Los dibujos son vomitivos. Conozco cientos de artistas mediocres argentinos que hubieran hecho un mejor trabajo. **Jeff Moore** y **Tim Dzon** apestan. No tienen la más mínima noción de lo que es una escena de violencia, una pelea. Y en este número hay once páginas, una atrás de otra donde todo lo que hacen es pegarse! ¿Eso es un guión, señor **Starlin**? Yo he leído cosas escritas por él que me gustaron (incluyendo **Breed**, su nueva serie para **Bravura**). ¿Por qué nos castiga con una mierda semejante? Les cuento la "historia". **Warlock** y los **Guardianes del Infinito** se acaban de arreglar con los **Avengers**, que engañados por un tipo de la O.N.U., les fueron a pegar. Con el **Capitán América** y **Visión**, **Warlock** va a las Naciones Unidas y al ver al senador se dá cuenta que es un impostor, que es **Man-Beast** un viejo enemigo suyo. Este imbécil abandona su forma humana para convertirse en un gigantesco lobo babeante (pésimamente dibujado) y su esbirro resulta ser **Triax**, otro monstruo. Con dos rayitos bajan al **Captain** y a la **Visión** (pésimamente usados) y los dos monstruos se van contra **Warlock**. Se pegan, gana **Warlock**. Eso es todo. De verdad! Es terrible. Yo leí los primeros números de esta colección y zafaban. Esto es una falta de respeto. No le puse menos que **1**, por si algún día comentamos algún número de **Blaze**, **Nightwatch**, **Morbius** o **Shadowman**.



La Página del Avechucho

Bienvenidos a la sección más importante de la revista. ¿Y por qué es la más importante? Porque el tema es la guita.

Pero para empezar, vamos a aclarar algo. Yo NO soy el Avechucho. El Avechucho está en ustedes; todos somos en parte el Avechucho. Tal vez el Avechucho sea un estado de ánimo, o un espíritu que nos posee y nos hace actuar como él. El Avechucho es el que todo lo desea, todo quiere y codicia; es un especulador nato que no le importa cagar a quien sea por conseguir su objetivo. El Avechucho compra las revistas por la posibilidad de que se coticen y aumente su precio; el Avechucho festeja la muerte del arte si esta le da más valor asus inversiones. ¿Quién no se reconoce en poder del Avechucho en alguna ocasión donde el dinero está cerca? ¿A quién no le crecen las garras y el plumaje del Avechucho cuando un gil le ofrece un canje super-favorable, o un curro con mucha ganancia? Bien, esta es ***la Página del Avechucho*** *por que es para fomentar ese espíritu especulador, de comerciante beduino que todos llevamos dentro. Vamos a ver precios, cotizaciones, subas, bajas y todo lo indispensable para ganar dinero, o lo que se le ocurra al Avechucho de cada uno.*



Una Mary Marvel muy a lo Byrne que nunca llegó a ver la luz.

Por Dr. Müle

El problema que se nos presenta a la hora de dar precios es: ¿quién dice cuánto valen las cosas? En la Argentina, ¿quién dictamina el precio de las revistas? ¿Cavallo? No. Cada local de cada ciudad las cobra lo que se les canta. ¿Y en los States? Allá la cosa es igual o peor. Cada local cobra lo que se canta (los back-issues, claro) y cada revista que tira precios, cada catálogo, cada publicación del tema, da un precio diferente. Y no es una pavadita. No tienen sólo dife-rencias de centavos. Ahí cada quien cobra lo que se le antoja, te gusta bien, sino, andá a comprarle a otro, a cara de perro.

En Buenos Aires los precios están determinados generalmente por dos factores: la oferta-demanda y/o los catálogos yanquis. ¿Pero qué catálogo? ¿Cuál usar? Las revistas de información de allá se dan el lujo de todos los meses incluir un catálogo con los precios de casi todas las revistas de la Silver Age hasta hoy, con las subas y bajas de los precios reactualizados. En muchos locales, ese precio que figura en los catálogos se multiplica por 2, y eso se pasa a pesos.

Pero para ejemplificar las diferencias de precios entre los catálogos yanquis, veamos algunas de las cotizaciones de los trabajos de nuestro barbado primer reporteado, el señor **John Byrne.**

Vemos fotocopias de catálogos de la Wizard, "Guide to Comic Book Artist" y de Mile High Comics, una compañía revendedora.

2 IMc KGI Superman 3.25
3 BSe KGI Invaders defeated 2.50
SPECIAL 1 Daily Planet 2.50

IRON FIST

MARVEL

1 JBy vs Iron Man 40.00
12 JBy vs Captain America 9.00
13 JBy 9.00
14 JBy CCI 1:Sabretooth 150.00
15 JBy X-Men 35.00

IRON MAN

MARVEL

1 GCo AGo AIM 355.00

IRON FIST
Marvel Entertainment Group

1 JBy,A:Iron Man 35.00
2 JBy,V:H'rythl 20.00
3 JBy,KP,KJ,V:Ravager 16.00
4 JBy,V:Radion 16.00
5 JBy,V:Scimitar 16.00
6 JBy,O:Misty Knight 12.50
7 JBy,V:Khimbala Bey 12.50
8 JBy,V:Chaka 12.50
9 JBy,V:Chaka 12.50
10 JBy,DGr,A:Chaka 12.50
11 JBy,V:Wrecking Crew 12.50
12 JBy,DGr,V:Captain America 12.50
13 JBy,A:Boomerang 12.50
14 JBy,I:Sabretooth 150.00
15 JBy,A&N:Wolverine,A:X-Men September 1977 ..... 45.00

IRON MAN
Marvel Entertainment Group

109 JBy(c),CI,V:Van Guard 5.00

INVADERS (1982)	4.00	8.00	8.00	18.00
1 4	.	.	.	8.00
IRON FIST (1975)				
1 Byrne begins	19.00	16.00	25.00	36.00
2 Byrne	8.00	8.00	11.00	18.00
3-5 Byrne	3.00	6.00	8.00	13.00
6-13 Byrne	2.50	4.00	7.00	11.00
14 Byrne, first Sabretooth	60.00	80.00	120.00	175.00
15 Byrne, X-Men	10.00	16.00	20.00	40.00
15 35c Edition	11.00	18.00	22.00	45.00
IRON MAN (1968)				
1	80.00			
2				

¿Tragicómico, verdad? Mientras que cualquiera llega a imaginar que las obras de **Byrne** se cotizan por la calidad de su arte, la inteligencia de sus historias, viendo estos números descubrimos algo triste. Hoy por hoy, la revista más cara que hizo **Byrne** en su vida, no es ni un número de **X-Men** hecho desde el alma, ni la reformulación inteligente de **Superman**, ni la gracia de **She-Hulk**, ni la independencia creativa de los **Next-Men**. Lamentablemente, resulta que lo más cotizado por afano, de la obra de uno de los genios del comic, es el numerito 14 de la olvidada colección **Iron Fist** (con dibujos primitivos y guiones bastante chotos). Esto se debe a que ahí se presenta por primera vez a un villano que pasaría absolutamente desapercibido en ese momento, y luego de reaparecer en **X-Men**, empezó a cobrar relevancia: **Sabretooth**. Una cagada, bah. Pero hete aquí un ejemplo de lo que un buen Avechucho consejero puede hacer por tu bolsillo. Imagina que yo te aconsejaba comprar ese número de bóñiga de **Iron Fist** cuando todavía lo usaban para envolver las papas y no valía un mango, eh. Ahora tendrías una revis-ta carísima para avechuchear a los giles. Por eso, esta página se compromete a seguir ayudándote para fomentar el espíritu avechuchesco que hay en tí. Hasta la próxima. Y que el **Avechucho** te acompañe.

LA REVANCHA DE SUPERMAN

por Diego Accorsi & Rafael de la Iglesia

En noviembre de 1992, Superman muere a manos del desconocido y poderoso **Doomsday**. Esto hizo que el hombre de Acero alcanzara cifras de ventas macroscópicas. Pero no termina ahí; luego de su muerte vino el funeral, la resurrección, el Reinado de los Superhombres y muchísimas cosas más. En este informe les contaremos detalladamente todo lo que pasó y pasará con el super-héroe más importante del mundo, luego de su popular muerte.

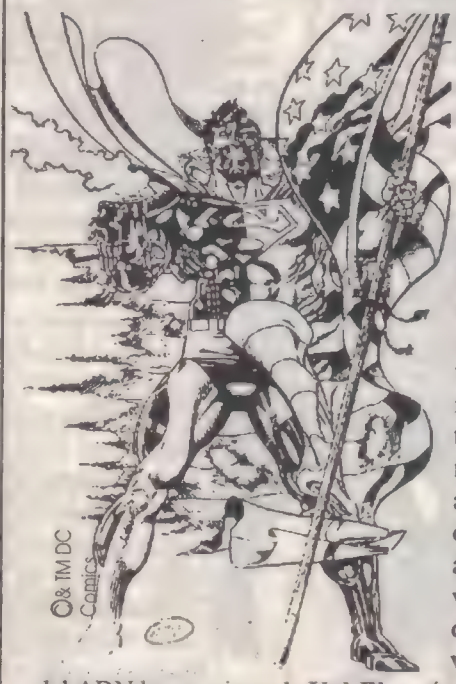
EL REINADO Y LA VUELTA

Al poco tiempo de fallecido **Clark Kent-Superman**, su padre adoptivo (**Jonathan Kent**) sufre un ataque cardíaco; en su viaje al más allá encuentra el alma de su hijo, y logra regresar a su cuerpo. Pero... ¿y **Superman**?

Al mismo tiempo, en **Metrópolis**, aparecen cuatro superseres que se atribuyen ser el verdadero **Kal-El**, y la guerra estalla entre ellos. Cada uno ocupa uno de los títulos semanales del superhombre, y es llamado por uno de los apodos de **Superman**. Un cyborg futurístico, mitad kryptoniano mitad máquina ("El Hombre del Mañana" en **Superman**); un duro y arrogante kryptoniano muy poderoso ("El Ultimo Hijo de Kryptón", en **Action Comics**); un joven clon de **Superman** ("Superboy" en **Adventures of Superman**); y un obrero negro que emerge de las ruinas tras la pelea de **Supes** y **Juicio Final** sintiendo el alma de el Hombre de Acero reencarnada en su interior, y traje metálico de por medio, se lanza a la pelea ("Hombre de Acero", en **Man of Steel**). Las preguntas eran ¿quién es el verdadero **Superman**? ¿cuál es **Clark Kent**? La respuesta: ninguno.

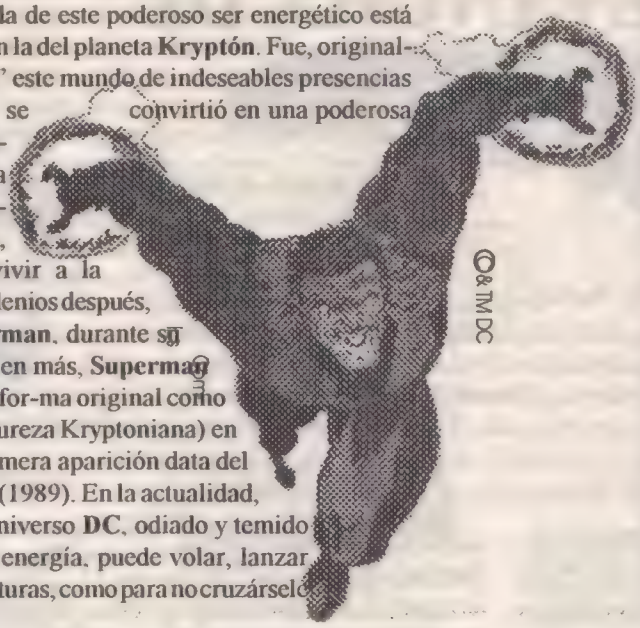
En medio de todo esto, el tirano intergaláctico **Mongul** (enemigo de **Superman**, ex-gobernante del **Mundo Guerra**) lanza un ataque devastador contra **Coast City** (la ciudad natal de **Linterna Verde**) asesinando a millones, y con una tecnología extraterrestre comienza allí la construcción de la **Engine City**, un terrible reactor capaz de sacar a la Tierra de su órbita.

Mientras tanto, en la **Fortaleza de la Soledad**, una extraña figura sigue



CYBORG: en la **Adventures of Superman** 466, el kryptoniano se encuentra con una versión DC de los **4 Fantásticos**; cua-tro exploradores de la NASA son bañados por rayos cósmicos en el espacio y reciben super-poderes, pero con el efecto cola-teral de una muerte segura. **Hank Hen-shaw**, el científico inteligente (a lo **Reed Richards**) se sacrifica para salvar a su mujer, pero contra lo que cree **Superman**, el tipo no muere. Su conciencia se transfiere a una computadora y de ahí en más su mente comienza a controlar toda la tecno-materia. Como un monstruo mecánico hu-ye de la Tierra y encuentra asilo en un ob-jeto que orbita la Tierra: la cámara matriz kryptoniana que diera a luz a **Superman.** Así construye una nave y viaja por el espacio sin cuerpo físico más que la tecnología en sí. Cuando decide volver a la Tierra, toma los datos genéticos del ADN kryptoniano de **Kal-El** y así se transforma en el cyborg conocido como el Hombre del Mañana (primera aparición, en la **Adventures of Superman** 500).

ERADICATOR : la vida de este poderoso ser energético está directamente relacionada con la del planeta **Kryptón**. Fue, originalmente, creado para "limpiar" este mundo de indeseables presencias alienígenas. Muy pronto, se convirtió en una poderosa e impredecible arma que destruyó una buena porción de la geografía kryptoniana. Llevado al espacio por un clérigo, se las rebuscó para sobrevivir a la destrucción de su planeta. Milenios después, cayó en las manos de **Superman**, durante su exilio por el cosmos. De ahí en más, **Superman** lo ha enfrentado (tanto en su for-ma original como en la personificación de la Pureza Kryptoniana) en numerosas ocasiones. Su primera aparición data del Annual 2 de **Action Comics** (1989). En la actualidad, el **Eradicator** vaga por el universo **DC**, odiado y temido por la mayoría. Al ser pura energía, puede volar, lanzar rayos y soportar altas temperaturas, como para no cruzárselo en el camino.



telar, **Superman** es atacado por la poderosa fuente que ponía toda **Engine City** en funcionamiento: un pedazo del planeta **Kryptón**: kryptonita pura! Sólo la sacrificada intervención del **Ultimo Hijo de Kryptón** logra salvar a **Superman** y a la vez devolverle los poderes al modificar la energía que baña a **Kal-El**.
Y de regreso en **Metrópolis**, junto a la sorprendida **Lois Lane** planean cómo hacer reaparecer también a **Clark Kent**, dado por muerto durante el feroz combate entre su alter-ego y el monstruoso **Doomsday**. La solución convence a los ingenuos habitantes de **Metrópolis**: bajo las ruinas de un edificio destruído en la pelea, aparece una familia sobreviviente, y **Clark Kent** hace lo propio para cubrir su desaparición. Ahora... ¿cómo se salvó **Superman** de la "muerte"? Tras su funeral, el cuerpo extraterrestre sin vida fue depositado en una tumba honorífica de donde fue extraído por el **Erradicador** y los ro-bots **kryptonianos de su Fortaleza**. Allí, estos acontecimientos y sólo cuando **Metrópolis** se convierte en el segundo blanco de **Mongul**, nos enteramos que ese oculto personaje vuelve a la acción, y no es otro que el poderoso **Superman**! Con el pelo largo y un nuevo traje negro y plateado, el recién recuperado Hijo de Kryptón se prepara para el combate. Ante el asombro de todos y para beneficio de los otros superhombres que estaban cobrando de lo lindo, **Kal-El** aún sin poderes, agarra unas armas extraterrestres y ataca con todo. Con la ayuda de **Linterna Verde** y **Supergirl**, los Super-hombres acaban con la amenaza intergaláctica. Pero ¿quién es el super-hombre traidor que está detrás de todo esto? Mmm... creo que no se los vamos a contar... Sería arruinarles la sorpresa... Lean toda la nota atentamente y podrán deducirlo.
Así el mundo vuelve a la normalidad y festejan el regreso del más fabuloso de los super-héroes. ¿Y los super-poderes? Bueno, antes de destruir el reactor interes-

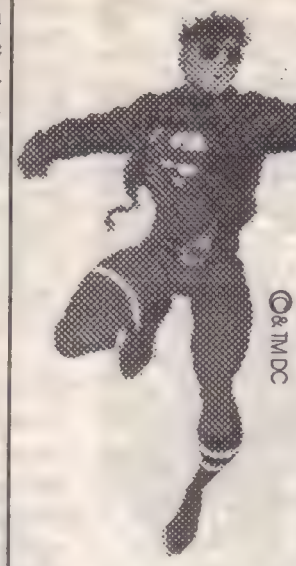
Doomsday: Fuerza infinita, origen misterioso y una cara para morirse de miedo

STEEL : **John Henry Irons** se encontraba trabajando como obrero en un rascacielos (aunque en realidad su verdadera profesión es diseñador de armas), cuando por accidente se cayó. Milagrosamente fue salvado por **Superman** de su fatal destino. Una vez muerto el **Hombre de Acero**, **Irons** creyó que el alma del kryptoniano se había fundido a la suya. Por ende decide luchar a favor de la justicia y se crea una armadura de acero, con el símbolo de **Superman** en el pecho. **Steel** no posee poderes naturales, por lo que todas sus habilidades sobre-humanas son producto de su armadura. Su primera aparición fue en la **Adventures of Superman** 500 (1993) y actualmente aparece mensualmente en su propia revista con base en Washington.

en la soledad de la Antártida, es sumergido en un sistema de tecnología alienígena de recuperación celular. Durante meses, la ciencia de **Kryptón** reaviva célula a célula a su último hijo hasta recuperarlo por completo, incluso rejuvenecerlo un poco.

*** ¿Y cómo sigue esto?**

Bueno, volvió ¿y? Y tuvo que vérselas contra el **Mundo Bizarro**, otro round con **Lobo**, contra sus poderes inestables que lo llevaron a extremos grotescos y a las manos hambrientas de poder de su archi-enemigo el **Parásito**. Pero ahora viene lo grosso. En la **Action Comics** 700 empieza una saga llamada "**The Fall of Metropolis**" (La Caída de...) de cinco partes que se desencadena con la caída de **Luthor**. Se descubre que **Lex Luthor II** es un clon del primero con el mismo cerebro de hijo de puta y la jus-ticia lo acorrala por sus críme-nes. Pero él no va a hundirse sólo, sino que va a llevarse a toda su ciudad hasta la destrucción: **Luthor** no se va a dejar atrapar ... y hasta recurre a la armadura krypto-niana para destruir a **Superman**. Hay más. Enganchando con "**Zero Hour: a Crisis on Time**" (el gran cross-over que sacudirá todo el universo **DC** este año y que les revelaremos a fondo en la **Comiqueando** nº3) una paradoja temporal enfrenta al kryptoniano con el villano **Conduit**, y en esa lucha destruirán **Metrópolis** empezando por la tumba de **Superman**... y adentro nos espera una sorpresa increíble! Para más sorpresas, está la vuelta de **Lara** y **Jor-El** (??!) los ver-daderos padres de **Superman**. Como si esto fuera poco, en la **Superman** nº100, uno de sus e-nemigos descubre que **Clark Kent** es nuestro super-héroe favorito! Y se arma en serio.



SUPERBOY: para el mundo es un impostor, un clon del gran héroe. Pero para los que sobrevivieron a **Engine City**, él es un super héroe hecho y derecho. El nuevo **Superboy** (que sólo aceptó este nombre cuando el verdadero y adulto **Superman** volvió a escena), emergió de las bóvedas secretas del **Proyecto Cadmus** y aunque su cuerpo posea el auténtico ADN kryptoniano, sabe que no es el Hombre de Acero. Pero es rápido, fuerte, dedicado y por sobre todas las cosas, joven. Sus poderes consisten en volar, super-fuerza, invulnerabilidad (todo en menor medida que **Kal-El**) y tiene telekinesis táctil (mover objetos que toca, con la mente) y puede disruptar mecanismos electrónicos (aunque ni él mismo entiende bien cómo funciona). Su debut fué en la **Adventures of Superman** 500 y ahora el clon sin terminar de **Kal-El** vive fabulosas aventuras en Hawaii.

¿Más? Tras la "muerte" y la interesante vuelta que encontraron para resucitarlo, el éxito de **Superman** es tal que todo su universo se ve enriquecido y ampliado: **Supergirl** tuvo su propia miniserie, dos de los super-hombres revista propia, miniserie para los **STAR Corps**, un grupo de super seres de los laboratorios de **Metrópolis**, **Guardians of Metropolis** son cuatro partes con historias del **Guardián** y la **Legión de Canillitas**, y hasta la Unidad de Crímenes Especiales de esa ciudad tendrá un especial (**Metropolis S.C.U.**).

También junto al encapotado de **Ciudad Gótica**, el **Hombre de Acero** protagonizó la mini-serie en prestige **Legend of the World's Finest**, secuela de la exitosa **Los Mejores del Mundo**. Y hay dos proyectos que involucran a **Kal-El** con los **Elseworlds**: **Superman at Earth's End** y **Superman: Kal** situado en la Edad Media con **Supes** como caballero, por **Gibbons** y **García López**.

SUPERMAN / DOOMSDAY HUNTER / PREY

"Es la revancha del siglo"_ dice **Mike Carlin**, editor de **Superman**, "tenía que pasar. Desde su retorno de la muerte, los lectores han esperado que se vuelvan a enfrentar". Cediendo a las demandas de los lectores, **Mike Carlin** y el artista **Dan Jurgens** reúnen a los colosos que sacudieron el mundo en tres prestiges de 48 páginas **Superman/ Doomsday: Hunter/Prey**. La última vez que fue visto, **Doomsday** flotaba en el espacio, por obra del **Superman Cyborg** (**Superman** 78) y ahora, no sólo se van a volver a "matar" a golpes, sino que además nos revelarán partes del misterioso origen del malvado asesino. **Superman** parte al cosmos a buscar a **Juicio Final**, y llega a **Apokolips**, el oscuro mundo del poderoso **Darkseid**. ¿Se imaginan el poder maligno de **Doomsday**, **Darkseid** y sus tropas de elite, todo junto? **Hunter/Prey** nos traerá las respuestas a ese interrogante y a otros más preocupantes: ¿cómo va **Superman** a parar a **Doomsday** ahora, si antes le costó la vida? ¿de qué juegan **Darkseid** y su servil **Desaad**? ¿qué pasó con **Hank Henshaw** (el cyborg) después de **Reign of the Supermen**?Todo esto, el **Wave-rider**, los **Linear Men** y millones de trompadas! A prepararse que esto se pone muy bueno!!

JUGATE CON DOOMSDAY

En un acto de arrojo sin precedentes vamos a jugarnos y tirarles las teorías que nosotros creemos, sin ninguna pista dada por la **DC** u otras revistas de información, explican el origen de **Doomsday**. **Diego Accorsi** postula que un ser tan malvado y poderoso no puede menos que ser un medio-hermano de **Darkseid**. ¿Cómo? Simple, **Yuga-Khan**, el padre del dictador de **Apókolips**, bien pudo ir "haciéndole favores" a otras mujerzuelas del cosmos; y en alguna unión de este poderosísimo ser maligno, debió haber sido creado el sanguinario **Doomsday**.

Por su lado, **Rafa de la Iglesia** opina que **Doomsday** es obviamente extraterrestre, como así también la tecnología que lo aprisionaba en los primeros capítulos de **La Muer-te de Superman**. A la hora de ele-gir un planeta natal para un tipo to-do odio y violencia, con cero inteligencia, apuntó directo a **Apókolips**, cuna de la maldad en el **Universo DC**. **Andrés Accorsi**, sin embargo, cree que la clave está en la **Adventures of Superman** nº435. En esta historia (la última que escribió **Marv Wolfman**) **Superman** logra convencer a los misteriosos integrantes de **El Círculo** de que él no es el **Perdido**, ese ser de enormes poderes al que están buscando desde hace milenios. Finalmente, los miembros del **Círculo** se van y **Superman** se pregunta "Al final seguimos sin saber qué pasó con **El Perdido** del que tanto hablaban. Bueno, si algun día aparece, tal vez pueda ayudarlo a llegar donde están sus compañeros

*Cuando los Universos Chocan...

Otro de los crossovereado del 94 es "**Worlds Collide**", que a lo largo de 14 revistas involucra a **Superman** y sus aliados contra los héroes de un universo muy particular: **Milestone**. Esta línea es un imprint de la **DC** aparte del universo "titular"; un universo con héroes de las minorías, creado por minorías (autores negros, latinos, "asiáticos"). Hasta ahora **DC** había mantenido a **Milestone** (que en los USA funciona muy bien: títulos con buena venta y crítica (**Static, Icon**), artistas talentosos, seriedad y coherencia editorial), bien apartado del mainstream (universo principal). Pero cuando los Mundos Chocan...

Las ciudades de **Dakota** (**Milestone**) y **Metrópolis** (**DC**) se entremezclan y los héroes de ambos universos se enfrentan: **The Man of Steel** 35, **Hardware** 17, **Superboy** 6, **Icon** 15, **Steel** 6, **Blood Syndicate** 16 cruzan los personajes entre los univesos y desembocan en el book-end especial **Worlds Collide #1**, para otra vuelta por más títulos de **Milestone**, **Superboy**, **Steel** y el gran final en **Worlds Collide # 2**. La pregunta es: ¿por qué los lectores de **Milestone** deben comprar los títulos de **Superman** y viceversa para entender una historia?

© & TM DC Comics

de viaje... Siempre y cuando no me mate antes de que pueda ayudarlo!". Este plot quedó totalmente colgado (cosa rarísima en los títulos de **Superman**) y puede ser una buena forma de justificar la presencia de **Doomsday** en la Tierra. Atenti cuando lean esta historia, en la **Superman** nº37 de **Perfil**...

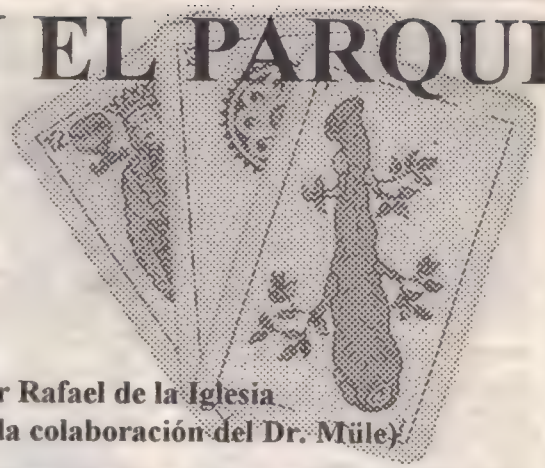
¿Y si **Doomsday** fuera el **Perdido**, hijo de **Yuga Khan**, nacido en **Apokolips**? Eso nos daría tres aciertos; ¿ustedes qué opinan?

FINAL

Como cierre les contamos que está en preparación una nueva película de **Superman** empezando su historia de cero, y cuentan los rumores que terminará con su muerte en manos de **Doomsday**. Ya veremos...

Y así, el mito de **Superman** revive y sigue vigente por más y más generaciones y cuando los habitantes de **Metrópolis** crean ver en el cielo un pájaro o un avión, estarán equivocados: otra vez será...**Superman.**

CHARLAS EN EL PARQUE



por Rafael de la Iglesia
(y la colaboración del Dr. Müle)

Recorrer el Parque Rivadadvia un domingo de otoño por la mañana puede mostrarnos muchas imágenes: José y los otros puesteros rezando para que esas nubes grises no se les vengan encima; un estúpido en shorcito haciendo footing, tiritando y maldiciendo la dieta; una pila de revistas que pasan solas las páginas debido a un viento alicio; una mesa con cinco personajes hablando de comics y aclarando las deudas de viejos tutes... Pero más allá, veo a un adolescente granulado que cree que hoy será su gran día. Hoy, el Pendex se parará frente a la mesa de los Grandes y les deberá probar que puede ser digno ocupante de una de esas sillas. Los mira de lejos y transpira... Fernando, el cebado y nostálgico; Marcelo, el reivindicador de bóñiga; Roberto, el gritón que lee las cosas más retorcidas de las que aclama la crítica retorcida; Toni, también dueño de un puesto, con una visión comercial incisiva; y la Papa, un ser verborrágico que oscila entre frases boludas y sabias conclusiones . El fue quien propuso a los Grandes la inclusión del Pendex en la mesa dominguera. Delirantes y cómicas versiones justifican este pedido con una supuesta relación homosexual, a lo Batman y Robin. Pero eso a él no le importa. El Pendex se va acercando a la mesa, pero desde lejos siente que ellos lo ven venir y se callan. Como le indican, se mantiene parado cerca del borde Norte de la mesa, y ellos, cual Tribunal Supremo, se amontonan enfrente. Comienza la Prueba.

Autor favorito internacional le espeta Roberto a un volúmen que en Liniers se dan vuelta para contestarle. El Pendex titubea; se toca un granito seco de la frente... Si su respuesta no es del agrado del Tribunal, su sueño de compartir los partidos de tute y las charlas con los Grandes habrá desaparecido.

Byrne. Como artista integral, Byrne. dice midiendo cada palabra como si en ello le fuera la vida. Y ellos se miran. Roberto pone mala cara. Fernando se agarra la barba con su manaza.

La tensión se rompe cuando la Papa hace la siguiente pregunta: _¿Sabés jugar al tute, no?_El sabe que sí. Y el Pendex afirma con la cabeza.

Recitá los valores de las cartas le complica Toni.

La que más vale es el As, once puntos... Los tres valen diez; los reyes cuatro, los caballos tres y la sota dos puntos... El resto no tiene valor... se iba a callar y vió que la Papa lo iba a interrumpir y retomó_ ...pero van siete, seis, cinco, cuatro y por último los dos. _Sentía un triunfo interior. Faltaba, pero ya sentía una fuerza interna...

¿Qué títulos de Perfil comprás? le tiró Toni ahora sonriendo.

Eh... Todos. Cuando puedo, todos. Silencio. Miradas. Algo le dice que metió la pata. Fernando, Marcelo y Toni cuchichean y se ríen. Metió la pata. Pero...

¿Y yanquis qué coleccionás? pregunta Marcelo.

_ Eh..._ ahora no podía equivocarse_ Las de Superman, "Flash", las Ligas..._ con cada nuevo título las expresiones faciales de los cinco Grandes se iban modificando, de la aceptación al asco o al asombro, en desorden y desincronizadamente. Los nervios llevan al Pendex a rascarse un grano hasta su exterminación a la altura del mentón. _Ahora que vino Messner-Loebs agarré "Hawkman"..._Nombró algunos más... pero nadie le contestó nada. De nuevo cuchichearon entre ellos, con risas y gestos negativos. Un ventarrón amagó con sacarle el mazo de cartas de la mano a la Papa. Un trueno presagia lo peor. Se oye el grito de retirada de José. Las hojas forman remolinos como poseídas por Tornado Rojo. Fernando le guiña un ojo a Toni y dice: _Cerrá los ojos, concentrate y recitá los veinticuatro miembros de la Legión de la última época de Levitz._

Sorpresa. Silencio. El Pendex cerró los ojos, apretó los puños y frunciendo el ceño, en una actitud de esfuerzo mental, empezó a tirar nombres: _Mon-El, Camaleón, Invisible Kid... eehh.. _otro titubeo fué seguido por una tétrica luz entre las nubes_ ...Soñadora... Ultra, Shadow Lass... Wildfire, ehhh... Polar Boy... _y un viento huracanado me llevó a refugiarme bajo el techo de un puestito de panchos cercano. A lo lejos, pude ver como los puesteros cubrían todo con plásticos y corrían al tiempo que las nubes se abrían dejando caer toneladas de agua. En segundos, el Parque quedó desierto. A mi lado vi a la Papa comiéndose un pancho, y más allá, Fernando corría un bondi por Acoyte. De algún lado llegaba la voz de Roberto... quizás ya había llegado a su casa, pero igual se lo eschaba. La lluvia caía con una fuerza sobrenatural, pero esforzándome, pude volver a ver la mesa de los Grandes, y ahí, paradito con los ojos cerrados, empapado, el Pendex...

_Colossus... Magnetic Kid, ehh... Lighting Lass, Violeta... Tellus.. ehh.. Solar...

LOS RESCATADORES

por Hernán Ostuni y Fernando García

HOY: EL ETERNAUTA DE LA GENTE

Alguien dijo que un clásico de la literatura es aquella obra de la que se habla sin haberla leído. Algo de eso sucede con **El Eternauta**, la máxima creación de **Héctor G.Oesterheld.** Muchos la han leído, otros dicen que pasó de moda, algunos sólo la conocen de oído, pero todos, de algún modo, hablan de esta gran aventura.

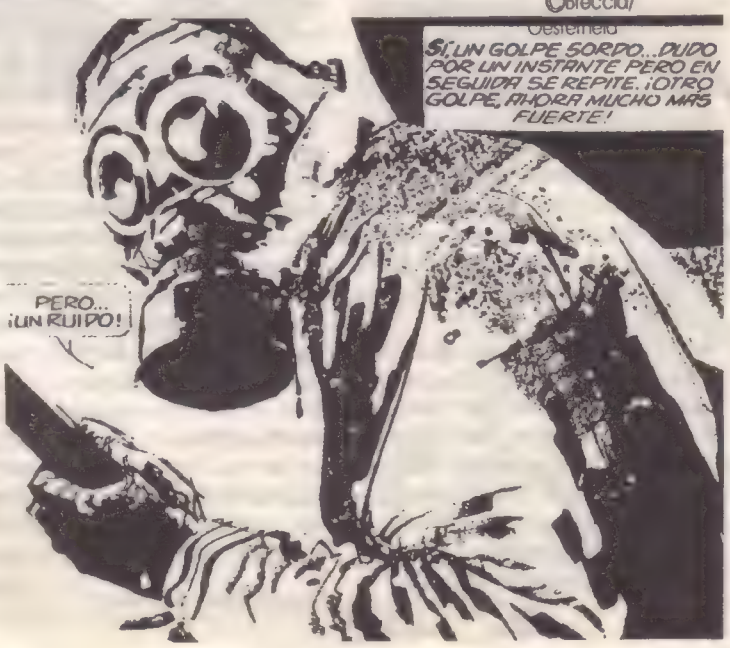
Hoy vamos a rescatar una versión en especial: la que apareció en la revista **Gente** hacia 1969. El 29 de Mayo de ese año, esta revista comenzó la publicación de una nueva versión de **El Eternauta,** siempre escrita por **HGO,** pero en esta oportunidad dibujada por el recientemente fallecido **Alberto Breccia**. En líneas generales, la historia era la misma que apareciera en **Hora Cero** entre 1957 y 1959: El viajero del tiempo que se materializa frente al escritorio del guionista, el relato de la nevada mortal, la invasión a Buenos Aires y la mas fabulosa defensa de los hombres contra el invasor. Esta nueva versión tiene, sin embargo, otro tratamiento. Aquellas sutiles referencias a la situación política del país que aparecían en la versión de **Hora Cero**, en **Gente** se vuelven alegatos directos, comentando la situación de América Latina, marginada del resto del mundo y entregada al invasor por las grandes potencias.

Como ejemplo, reproducimos el "comunicado" difundido por la radio al comenzar la nevada: "Comandante en Jefe Provisional... Nevada mortifera...Vasta zona latinoamericana... despiadado ataque extraterrestre... Traición inconcebible grandes potencias... Sudamerica entregada al invasor para inicial... Lucharemos igual... sobrevivientes en la emergencia... Sacrificio...". Silencio de radio, luego desolación, hambre, destrucción y muerte. A este comprometido guión se suma el dibujo de **Alberto Breccia,** que comienza su viaje al reino de las sombras, presagiando las pesadillas Lovecraftianas que desarrollaría mas tarde en **Los Mitos de Chthulu**. El clima que obtiene **Breccia** es por momentos tan agobiante como la propia realidad que lo rodeaba.

Pero esta obra maestra del comic argentino no fue entendida. Causó miedos y motivó presiones por parte de los uniformados de turno, por lo cual los directivos de la publicación decidieron levantarla. Largos textos y muy poco dibujo terminaron por destruir lo originalmente planeado. Los editores se disculparon diciendo: "En la revista teníamos una gran posibilidad con **El Eternauta**, una historia que, como ustedes recuerdan, la vimos y por eso la publicamos. Que me disculpe **Breccia**, un gran dibujante y diría Artista, pero nosotros, en nuestra misión, no debimos habernos entregado a la forma estética de su dibujo que por momentos es ininteligible".

Pocos años más tarde, la obra causaría sensación en Italia y España, donde se publicó a principios de los '70 en la revista **El Globo** y en 1979 en un álbum de la **Biblioteca Totem**, junto a otras historietas unitarias del **"Viejo" Breccia**. En nuestro país, hubo que esperar hasta 1982 para ver a esta obra en libro, compilada por **Ediciones de la Urraca**.

A pesar del paso de los años, **El Eternauta** sigue vigente. **HGO**, la Argentina y la aventura se cruzan en la realidad de todos los días. Por eso, si una noche cruje una silla frente a ustedes, no se sorprendan. Tal vez sea un viajero del tiempo que viene a contarles una historia de monstruos y máquinas pero, por sobre todas las cosas, una historia de hombres.


©Breccia/
Oesterheld
SÍ, UN GOLPE SORDO... DUDO POR UN INSTANTE PERO EN SEGUIDA SE REPITE. ¡OTRO GOLPE, AHORA MUCHO MÁS FUERTE!
PERO... ¡UN RUIDO!

Sirva esta nota como homenaje a ***Alberto Breccia*** *(1919-1993), uno de los más grandes maestros del comic.*

ANARKOMIX

El Ilustre Desconocido

POR HERNÁN BOTTICCELLI.

MI NOMBRE ES **DEEPO** Y SOY UN PÁJARO DE GRANITO PARLANTE. DESCIENDO DE LOS GIGANTESCOS PTERODÁCTILOS "MOEBIUSESCOS", PERO MI TAMAÑO NO SUPERA EL DE UN... CHIMPANCÉ, POR EJEMPLO. VOY A CONTARLES LAS AVENTURAS QUE PASAMOS CON MI AMO Y AMIGO **JOHN DIFFOOL**, UN MALHUMORADO, INCONSCIENTE, ARISCO, CÍNICO Y MEDIOCRE DETECTIVE DE CLASE R DE LA FUTURÍSTICA **CIUDAD ENTERRADA**. TODO EMPEZÓ CUANDO UN MAL DÍA CAÍMOS SIN DESARLO DENTRO DE LA **SAGA DEL INCAL**, LA HISTORIA QUE CAMBIÓ EL DESTINO DEL UNIVERSO (UNA PAVADITA, BAH).

LAS COSAS ARRANCARON MAL, CON **KILL "CABEZA DE PERRO"** PERSIGUIENDO A **DIFFOOL** A BALAZOS POR LOS MÁS PROFUNDOS Y HEDIONDOS BARRIOS DE LA CIUDAD. EN LA HUÍDA, NOS TOPAMOS CON UN **BERG** (EXTRATERRESTRES QUE AMENAZABAN CON INVADIR NUESTRA GALAXIA GOBERNADA POR LA **EMPERORATRIZ**) Y AL MORIR LE ENTREGÓ A **JOHN** EL **INCAL LUZ** (LA ESCENCIA VIVIENTE DE TODO LO BUENO QUE HAY EN LOS SERES). LOS TERRORISTAS REVOLUCIONARIOS QUE BUSCABAN EL **INCAL** LE DIERON DURO A MI AMO, SIN SABER QUE YO ME LO HABÍA TRAGADO. LOS POLIS NOS SALVARON, ME HICIERON ESCUPIR EL INCAL, Y TUVIMOS QUE ESCAPAR PERSEGUIDOS POR FANÁTICOS RELIGIOSOS, TERRORISTAS Y **BERGS**. ASÍ, PASAMOS POR LAS MANOS DE **SU OFITIDAD MAYOR** (EL PATÉTICO REPRESENTANTE DE LA **EMPERORATRIZ** EN NUESTRO PLANETA) Y POR LA **CIUDAD TECNO**, DONDE ROBAMOS EL **INCAL NEGRO** Y DESTRUÍMOS LA CIUDAD. ¿TODO ESO PARA QUÉ? PARA QUE EL IMBÉCIL DE MI AMO, TOTALMENTE EMBELESADO SE LO ENTREGUE A **ANIMAH**, REINA DE LAS RATAS. ACTO SEGUIDO Y SIN MEDIAR PALABRA, EL **METABARÓN** (UN LEGENDARIO GUERRERO) NOS MATÓ; SI, BIEN MUERTITOS. MUCHO PARA UN SÓLO DÍA.

GRACIAS A LA MAGIA DEL **INCAL LUZ**, REVIVIMOS JUSTO PARA VENCER A **TANATA**, REINA DEL BAJO MUNDO, QUE QUERÍA DISECCIONARNOS EN BUSCA DEL **INCAL**. A ESTA ALTURA, LOS **BERG** ESTAN A PUNTO DE ATACAR, **SU OFITIDAD** SE HA CONVERTIDO EN LA INFERNAL **NECROSONDA** CIBRENÉTICA, TRAS LA REVOLUCIÓN LIBERTADORA Y NUESTROS PASOS; LA **COFRADÍA TECNO** LANZA UN **HUEVO DE LAS TINIEBLAS** DEVORADOR DE SOLES Y DESTRUYE A LA **EMPERORATRIZ** PARA TOMAR EL PODER DEL UNIVERSO. NOSOTROS DOS, EL **METABARÓN**, **KILL "CABEZA DE PERRO"**, **TANATA**, **ANIMAH** Y **SOLUNA** (HIJO MÍSTICO DE ELLA Y **DIFFOOL**), RECORRÍAMOS EL ESPACIO EN UNA BIO-NAVE PRODUCTO DE LA FUSIÓN DE LOS INCALES. LUEGO DE VENCER A LA PATÉTICA **NECROSONDA**, **JOHN** (AYUDADO POR EL **INCAL**) MARCHÓ AL PLANETA **BERG** Y LOGRÓ REINSEMINAR A LA **GRAN MADRE** QUE LOS PARIÓ (A LOS **BERG**), DETENIENDO LA INVASIÓN. UNIFICADA LA GALAXIA, COMENZARON LOS PREPARATIVOS PARA LA GRAN BATALLA UNIVERSAL CONTRA LA TINIEBLA DE LOS **TECNOS**. PERO

HETE AQUÍ QUE TUVIMOS QUE VOLVER AL PLANETA **BERG**, YA QUE SUS HABITANTES, SERES PARIDOS POR LA **GRAN MADRE** Y CLONES PERFECTOS DE MI AMO (SI, ESCUCHARON BIEN, ODIOSOS Y CÍNICOS CLONES DE **DIFFOOL**), SE NEGABAN A UNIRSE AL SUEÑO UNIVERSAL QUE DERROTARÍA A LA **TINIEBLA**. GRACIAS A MIS DOTES DIPLOMÁTICAS CONVENCÍ A LA RESENTIDA **MADRE** QUE SU AMOR ERA HACIA EL **INCAL** Y NO HACIA MI ESTÚPIDO AMO COMO ELLA CREÍA. DE ESTA MANERA, TRAS SALVARLE LA VIDA A **JOHN**, NOS UNIMOS AL SUEÑO UNIVERSAL LIBE-RADOR; PERO A ÚLTIMO MOMENTO, **DIFFOOL** DECIDIÓ ABRUPTAMENTE NO SUMARSE.

SÓLO ÉL CONOCE EL FIN DE LA HISTORIA, SÓLO ÉL PRESENCIÓ EL GRAN FINAL, EL ÚLTIMO SECRETO. PERO NO PUDO SER PARTE DE EL. SÓLO ÉL Y TU, LECTOR, CONOCEN EL FINAL DE ESTA ETERNA SAGA, QUE CÍCLICAMENTE, VUELVE A REPETIRSE.

Deepo es c Jodorowsky & Moebius

DICCIONARIO COMIQUERO

A - D

En otro servicio exclusivo de **Comiqueando**, les ofrecemos un mini-diccionario con la terminología del mundo del comic (en su idioma originario), que es posible usemos por estas páginas. Tomen nota de esta primera entrega.

* Back-issue - [*ba-kí-yu*]: número atrasado, revista que ha salido a la calle hace ya un tiempo.
* Back-up - [*bak-áp*]: historia complementaria, atrás de una principal, dentro de la misma revista.
* Book-end - [*bú-kend*]: revista especial que inaugura o cierra una saga/historia que se desarrolla en otras revistas.
* Cameo - [*ca-mío*]: una aparición de un presonaje invitado en una revista, por muy pocos cuadritos (1 o 2).
* Caption - [*cáp-yon*]: cartucho de texto que aparece dentro de los cuadros, donde se narran cosas que ni dicen ni piensan los personajes en el momento de la acción dibujada.
* Cliffhanger - [*clif-ján-guer*]: es un gancho que se deja colgado para que el lector, al final de la revista, quede con muchas ganas de leer la continuación; es el famoso efecto "continuará".
* Comic Code - [*cómic-cóud*]: es el código que rije, a través de su órgano, el **Comic Code Authority**, la censura en los comics.
* Credits - [*crédits*]: son los cargos o títulos de la gente que trabaja en la parte artística de la revista (guionista, dibujante, letrista, etc.).
* Cross-over - [*cro-sóu-ver*]: es el cruce de una línea argumental (y sus personajes involucrados) entre dos o más títulos.
* Deluxe - [*de-lúx*]: es un formato de mayor calidad, con mayores posibilidades para el artista (doble página), mejor papel y más páginas.
* Die-cut - [*dai-cat*]: es un efecto decorativo de las tapas, que consiste en un corte (o agujero) en una primera tapa, que deja ver una imágen de la segunda.
* Direct Sales - [*dái-rect-séils*]: es el sistema de venta directa, es decir la distribución concentrada en las librerías especializadas o comiquerías, excluyendo los kioscos, y por ende, el **Comic Code Authority**.

En el número que viene, la segunda entrega!

ANARKOMIX

"Yo **no** soy un pervertido sexual. En serio. Simplemente me interesa el sexo. Y tampoco soy católico, así que eso no es problema, no?"
(Howard Chaykin)

"En el Universo DC nadie se masturba".
(Grant Morrison)

TOP TENS

Estos son algunos rankings que armamos entre los miembros del staff. Ustedes están invitados a mandar sus votos, que serán sumados a estos, para ir armando entre todos los **Top Tens** de **Comiqueando**.También aceptamos sugerencias para crear nuevas categorías, como Artistas Integrales, Humoristas, Dibujos Animados,etc. Otra sección abierta a la participación de los lectores, que esperamos sea avasalladora.

GUIONISTAS

1.NEIL GAIMAN (Sandman)
2.PETER DAVID (Hulk, Sachs & Violens)
3.FRANK MILLER (Sin City)
4.JOHN BYRNE (Next Men, Danger Unlimited)
5.JOHN OSTRANDER (Spectre)
6.GRANT MORRISON (Swamp Thing, The Mystery Play)
7.MARK WAID (Flash, Valor)
8.WILLIAM MESSNER-LOEBS (Wonder Woman, The Maxx)
9.JAMES ROBINSON (The Golden Age, Firearm)
10.GARTH ENNIS (Hellblazer, Demon)

Gaiman según Craig Russell

DIBUJANTES

1.TODD McFARLANE (Spawn)
2.FRANK MILLER (Sin City)
3.JOHN ROMITA JR. (Uncanny X-Men)
4.GEORGE PEREZ (Sachs & Violens)
5.ERIK LARSEN (Savage Dragon)
6.DAN BRERETON (Legends of World's Finest)
7.JOHN BYRNE (Next Men, Danger Unlimited)
8.NORM BREYFOGLE (Prime)
9.JOE QUESADA (Ninjak)
10.HOWARD CHAYKIN (Power & Glory)

©Todd Mc Farlane

REVISTAS

1.SANDMAN (DC/Vértigo)
2.INCREDIBLE HULK (Marvel)
3.SPECTRE (DC)
4.SAVAGE DRAGON (Image)
5.LEGION OF SUPERHEROES (DC)
6.DANGER UNLIMITED (Dark Horse)
7.HELLBLAZER (DC/Vértigo)
8.POWER & GLORY (Bravura)
9.HATE (Fantagraphics)
10.REN & STIMPY (Marvel)

PERSONAJES

1.BATMAN (DC)
2.INCREDIBLE HULK (Marvel)
3.JOHN CONSTANTINE (DC/Vértigo)
4.JOKER (DC)
5.DEATH (DC/Vértigo)
6.MIRACLEMAN (Eclipse)
7.GROO (Epic/Marvel)
8.CEREBUS (Aadvark-Vanaheim)
9.BUDDYBRADLEY (Fantagraphics)
10.SPAWN (Image)

©DC Comics

ANARKOMIX

EL ARTE DE ZANOTTO

Un capo que da consejos, más que un capo es un amigo. Así es que el maestro **Juan Zanotto** (uno de los grandes amigos que nos ha dado esta profesión) se va a hacer cargo de una columna en **Anarkomix** para brindar un servicio fundamental. Si vos querés ser dibujante de historietas y no sabés para dónde agarrar, qué lápices usar, cómo pasar los dibujos a tinta, qué papel comprar, cómo colorear una ilustración o a dónde ir con una carpeta para mostrar tus trabajos, escribí a esta sección, que nadie te va a poder orientar mejor que **Juan Zanotto**.

Además de haber iniciado nuestro **Comic de Nunca Acabar**, el maestro **Zanotto** hizo absolutamente de todo en los casi 40 años que lleva en la profesión. Empezó bien de abajo, trabajó con **Oesterheld** en la época de la legendaria **Hora Cero**, pasó por **Columba** y en el '74 fue una parte fundamental en el lanzamiento de **Skorpio**. Desde entonces, publicó en esa revista decenas de clásicos como **Henga, Hor, Bárbara, Nueva York Año Cero, Crónicas del Tiempo Medio, Horizontes Perdidos** y muchos más. Es, desde hace años, uno de los autores más taquilleros en Italia y en 1993 entró al mercado americano de la mano de **War Man**, una saga con guión de **Chuck Dixon** publicada por **Epic**. Casi todas sus obras fueron editadas en toda Europa y algunas fueron publicadas como Graphic Novels en EEUU. Actualmente trabaja junto a **Robin Wood** en una serie titulada **Starlight** y se sigue desempeñando como Jefe de Arte en la revista **Skorpio**. En fin, otro lujo de esta revista.

JUGUEMOS A LAS CARTAS!

No, al tute no. Esto no es **Charlas en el Parque**. Esto es una invitación para que todos ustedes nos manden cartas a **Av.Forest 536, piso 8, depto.43, Código Postal 1427, Capital**, para contarnos qué les parece esta revista. Queremos saber qué es lo que, a juicio de los lectores, sobra, falta, humilla o apesta en estas páginas. Mándenos críticas, propuestas, palos, comentarios y todo lo que se les ocurra. A partir del próximo numero tendremos un espacio donde publicar y contestar sus cartas. Recuerden! Este espacio va a ser de ustedes y de ustedes depende que sea divertido, polémico y atractivo. Además, como si esto fuera poco, ustedes le van a poner nombre a la sección, así que, neuronas a la obra!

.Si alguno tiene una duda existencial, de esas que nos quitan el sueño, acerca de algún personaje, obra o autor de comics o dibujos animados, no tiene más que escribirnos. Pronto llegará a este mismo espacio **El Oráculo**, un consultorio atendido por los miembros del staff, pensado para responder todo tipo de inquietudes.

A diferencia de todas las demás revistas de comics del país, **Comiqueando** también tendrá un espacio para que vos veas publicado tus dibujos! Mandanos tus obras maestras (en lo posible en blanco y negro) y muy pronto aparecerán en estas páginas!

.A todos los super-expertos en comics que andan sueltos por ahí, les pedimos por favor que NO nos manden notas, artículos ni reportajes. En esta revista, material es lo que sobra. Si cada uno manda sus cosas, no sólo nos vamos a fundir pagando colaboraciones, sino que nos vamos a pasar días enteros leyendo notas en vez de hacer la revista! Amigos comicólogos, lo mejor que pueden hacer por nosotros es comprar la revista y recomendársela a sus amigos para que también la compren. En serio.

"Todo depende de la sensibilidad de los autores. Mientras haya un autor dispuesto a contar una historia, existirá un lector dispuesto a leerla".
(Enki Bilal)

"Quino me reta porque dice que yo trabajo demasiado"
(Roberto Fontanarrosa)

NO! LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS, NO!

Estos son algunos autores de comics que cumplen años durante **Mayo**. Si alguno sabe de algún otro, mándenos el dato, así lo guardamos para el año que viene. No ponemos cuantos años cumple cada uno, para que no digan que los mandamos al frente, ¿no?

1/5: Alex Niño
3/5: Bill Sienkiewicz, Denny O'Neil
5/5: David Michelinie
8/5: Moebius
11/5: Paul Gillon
15/5: Tom Grummett
17/5: Dave Sim
23/5: John Bolton
24/5: Carmine Infantino
25/5: Barry Windsor-Smith
29/5: Jim Salicrup
30/5: Kevin Eastman
31/5: Gilbert Shelton

"Cuidate, San Pedro. Jack Kirby está en camino. El Cielo está a punto de transformarse en un lugar mucho más emocionante".
(Frank Miller)

¿CUÁL ES EL VERDADERO BATMAN ?

ENTERATE EN EL NÚMERO 2 DE

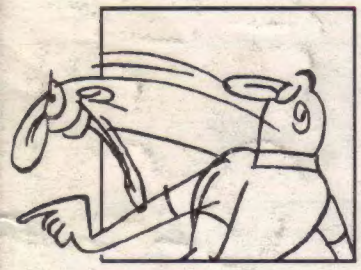
COMIQUEANDO

* TODO SOBRE LOS ELSEWORLDS !
* INFORME ESPECIAL : ROBOTECH-
* REPORTAJE A DON MARTIN
* Y TODA LA INFORMACIÓN DEL MUNDO DE LOS COMICS !!

CONSEGUILA EN NEGOCIOS ESPECIALIZADOS Y KIOSCOS SELECCIONADOS!

✓ para el que los recuerda
✓ para el que nunca los vio

Clasicos del Humor Argentino


Dr Merengue

Don Fulgencio

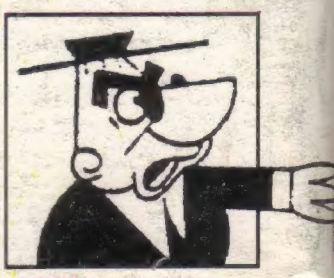
Fulmine

Avivato

Pochita Morfoni

Ramona

Falluteli


Cicuta

Muy Pronto
En Los Mejores
Kioscos

Resérvelos